



EXKLUZIVNÍ DEMONA CD KAŽDÝ MĚSÍC

MOTORHEAD, NEWMAN HAAS, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER



Oficiální ČESKÝ

PlayStationTM

Magazín číslo 3

ČERVENEC 1998 | 230 Kč | 270 SK | \$6.95



**OHŇOSTROJ
SVĚTELNÝCH
EFEKTŮ**

**TEKKEN 3:
SÁGA RODU HEIHACHI**

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

A 3D rendered image of Lara Croft, the character from the Tomb Raider video game series. She is shown from the waist up, wearing her signature white tank top and black shorts with a large gold buckle. She has her characteristic long red braided hair and is holding a handgun in her right hand. The background is a solid blue color.

česká Lara Croft

*Zaujala vás virtuální
kráska Lara Croft?*

Chcete ji poznat osobně?

ANO?!

Přijďte **8. 7.** v **20.00** hodin do
Rádio Bonton klubu,
Ostrov Štvanice, Praha 7.

ČEKAJÍ NA VÁS:

- ✕ kandidátky na českou Laru
- ✕ spousta překvapení a cen
- ✕ hudba, tanec, gamesy
- ✕ moderátoři večera
Jiří Jenšovský
a Karel Hromádka

Vstupné: **100,-**

score

BONTON
HOME VIDEO

CD-ROM
CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ

CITIZEN

PlayStation
Magazín

SNAP
JIHLAVA

BONTON

SINCE 1923
H.I.S.
HENRY I. SIEGEL
JEANS

PJsoft

BONTON
HIT 997

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Další k prasknutí nacpaný demo disk vám opět přináší hratelná demo a ukázky připravovaného zboží. Na programu dne je závodění, bojování i zabíjení příšer.

MOTORHEAD **hratelné**

Abyste se dostali k této ukázce jednoho z okruhů automobilové hry od Gremlins, držte při nahrávání zmáčknuté tlačítko X.

NEWMAN HAAS RACING **hratelné**

Vyzkoušejte si tyto závody Indy Car sami nebo se svými přáteli. Pokud ovšem nějaké přátele máte.

Z **hratelné**

V této bitevní realtimové strategii bude vaše armáda robotů konfrontována s armádou počítače.

NIGHTMARE CREATURE **hratelné**

V tomhle jednoúrovňovém demu vám připadne role Nadii, která si klesá cestu ponurými zapadlými uličkami a hřbitovy.

CRIME KILLER **hratelné**

V téhle futuristické automobilové arkádě honíte bandu zlodějů aut.

CONEMAN **hratelné**

Demo Yaroze-hry pro tento měsíc představuje hlavolam podobný hře Pac Man.

KULA WORLD **videoklip**

Vtipný a zábavný hlavolam.

THREE LIONS **videoklip**

Oficiální fotbalová hra anglického týmu.

GRAND TURISMO **videoklip**

Nejlepší závody aut všech dob - nepřehlédněte!

NIGHTMARE CREATURES



Vítám vás u prostřeného stolu! Docela mi vyhovuje skutečnost, že místo zvláštních úvodníků o tom jak jsme přetěžce vznikali a konečně

vyšli si můžu dovolit ten luxus a napsat docela obyčejnou pozvánku k dnešní herní tabuli. Mimo jiné to totiž znamená, že porodní potíže máme za sebou, že už nás znáte nebo poznáváte a že se na nás, jak nám v četných dopisech píšete, dokonce i pravidelně těšíte. Potěšení je i na naší straně.

Dnešní první chod tvoří jako obvykle sekce novinek „loading“. Tentokrát obohacená více experimenty, věříme, že se vám budou zamlouvat, a kdyby ne, dejte nám určitě vědět. Dále je v dnešním menu sekce preview, již dominuje Tekken číslo tři, všemi zasvěcenými i docela úplnými nováčky dychtivě a se sbíhajícími se slinami očekávaná pochoutka. Na recenzii si budete muset ovšem počkat až do doby, kdy evropské vydání bude skutečně aktuální (září-říjen), dřív ne, to je jedno ze základních pravidel sestavování PSM. Hlavní playstationovskou potravu jako vždy tvoří recenze s hodnoceními. Tentokrát nemáme tak výraznou jedničku jako v předchozích dvou číslech, ale zato vyrovnanou řadu několika her, které definitivně stojí za povšimnutí: Forsaken (naše první původní obálka, jak se vám líbí?), Circuit Breakers a namátkou třeba ještě Three Lions. Na závěr patří dezert v podobě fotbalové sice ne úplně herní, ale věříme, že dostatečně aktuální vsuvky a návodu na nejlepší hru světa od Chalida Himmata.

Co říci na závěr? Snad jen: Dobré chutnání!

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín

Vydává:

Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:

Farid D. Starman
farid@score.cz

Spolupracovníci redakce:

Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Bob Koutský
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:

Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:

Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy

Osvit:

Stuare s. r. o.

Tisk:

Graspo s. r. o.
Pod Šternberkem 324
Zlín

Adresa redakce:

Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91
E-mail:
playstation@score.cz

Inzerční oddělení:

Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: inzerce@vision.cz

Distribuce:

Jitka Krontorádová
tel: 02/ 24 31 36 90
fax: 02/ 24 31 36 91
e-mail: distribuce@vision.cz

Cena výtisku s CD:

230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath_Somerset BA1 2BW
www.futurenet.co.uk



PRIMAL SCREEN

Rubrika dotěrných dotazů, které jsou kladeny lidem zodpovědným za ten či onen titul. Jaký první dojem udělají hry, které čekáme v příštích šesti měsících?

V2000 22

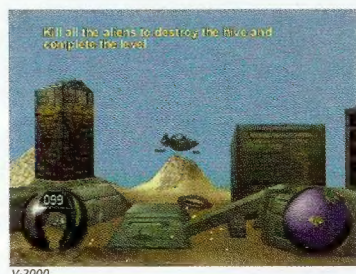
Pozor! Mimozeštítné chtějí po Zemi šířit nebezpečné viny.

Ninja 23

Bojové umění ve službách 3D adventury.

Actua Tennis 24

Dlouho odkládaná gremlinovská simulace bílého sportu.



V-2000

PREPLAY

Nedočkávatý náhled na hry, které už klepají na dvířka trhu. Jak vypadají? Hrozně nebo nádherně? Není to sice ještě definitivní recenze, ale už si troufáme vypustit do světa náš názor.

Tekken 3 26

Jin! Paul! Nina! Kupa tajných charakterů. Turnaj Krále železných pěští je znovu zpátky a tentokrát v plné síle.

Dead Or Alive 30

Konkurence pro Tekkena? Asi ne, ale rozhodně se neztratí. Minimálně zaujme pubertální mužskou část majitelů PlayStation.

World Cup 98 32

Potřebujeme doopravdy další licencovanou FIFA hru od EA Sports? Ještě jednou: skutečně ji potřebujeme? Vypadá to, že ano.



Parasite Eve 34

Kříženec Final Fantasy VII a Resident Evil od Squaresofu slibuje strhující podívanou. Budte velmi velmi ostražití...

Tombi 35

Pamatujete si ještě vůbec na do stran skrolující plošinovky? Pokud ne, SCEE vám je tímto řádně připomene. Hra ve stylu šestnáctibitových skákaček.

Wild Arms 36

Tradiční RPG pro milovníky Alundry. Ještě jednou od strýčka Sonyho.

Tommi Mäkinen Rally 37

Vypadá to, že v oboru rallye bude mít konečně V-Rally důstojnou konkurenci. A s oficiální licenci.

Cílem Oficiálního českého PlayStation magazínu je přinášet svým čtenářům nejaktuálnější informace ze světa hraní a her na platformě PSX. Díky blízkým kontaktům se Sony Computer Entertainment má exkluzivní přístup k nejnovějšímu softwaru a zprávám a možnost dodávat demo-CD pravidelně každý měsíc jako pevnou součást časopisu. Naše recenze se snaží být co možná nejvíce výstižné, objektivní a čtenářům nápomocné při orientaci na trhu. PSM je nejprodávanější titul věnovaný PlayStation na světě.



World Cup '98



Need For Speed 3



Circuit Breakers



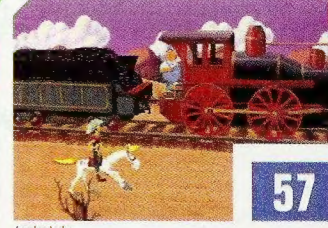
Forsaken



Mistrovství světa Francie 98



Three Lions



Lucky Luke



Diablo

PLAYTEST

Naše recenze jsou objektivní, čtivé a snad i zábavné. Chcete je? Máte je mít.

Forsaken 46

Atraktivně se blýskající klon Descentu pro milovníky klaustrofobie.

Three Lions 48

Oficiální titul anglického mužstva pro fotbalové mistrovství světa ve Francii je na Ostrovech středem pozornosti.

Need For Speed 3 50

Velmi rychlé závodění s velmi rychlými vozy.

Circuit Breakers 52

Micro Machines byly právě sesazeny z trůnu. Ať žije nový král!

Spawn: The Eternal 55

Komiksový hrdina přichází, aby z vás vyzdímal nějakou tu korunu.

Cardinal Syn 56

Kombinace trojrozměrné bojovky a simulátoru řeznictví.

Lucky Luke 57

Kreslený kovbojský žánr s kamarády hlavně s dětmi.

Dead Ball Zone 58

Přijde den, kdy sport bude vypadat takhle. Možná.

Diablo 59

RPG pro fanoušky žánru Meče a kouzla. Konverze jednoho z nejúspěšnějších titulů na PC posledních let.

Ghost In The Shell 60

Že by vážně i čerpací stanice měly své duchy?

Kick Off World 62

Fotbalový simulátor i manažer v jednom balení.



TÉMA



Mistrovství světa Francie 98 38

Je to jednou za dlouhé čtyři roky. Ze série článků můžete dostat odpověď na otázku: Komu fandit, když tam ti naši nejsou? Kdo netrefil branku z penalty na MS 94? Která fotbalová hra na PlayStation je úřadujícím mistrem světa? A mnoho dalších...

RUBRIKY

Loading 6

Nečerstvější zprávy ze světa PlayStation plus výsledky cen PSM plus původní reportáže z domácích akcí plus...

Interview 20

s Pavlem Šináglem ze Sony CZ.

Soutěž 44

Velká letní soutěž o nejrychlejšího českého závodníka v Gran Turismu.

Soutěž Lucky Luke 63

Platinum 64

Top Secret Plus první díl návodu na FFVII 68

Obsah CD 76

Dopisy 80

Příští měsíc 81



ODDWORLD: ABE'S EXODUS

PO ÚSPĚCHU SVĚ ODDYSEE SE ABE VRACÍ.



PSM se podařilo sehnat pro své čtenáře zajímavé informace ohledně dlouho očekávaného pokračování hry *Oddworld*:

Abe's Oddyssey. Jelikož GT Interactive nám chtěli poskytnout něco víc o tom, jak hra vypadá, ještě než se objeví na trhu, pustili následující údaje a obrázky.

Oddworld Inhabitants, lidé, kteří stojí za hrou, jsou zvláštní, nicméně neuvěřitelně šikovnou směsicí různých typů. Původní hra (*Abe's Oddyssey*) měla být pouze první z řady pěti her - každá nová měla zkoumat

a rozšiřovat svět Oddworldu, přičemž Abe měl být už v druhém pokračování nahrazen jinými postavami.

Jenže *Oddyssey* se stala kasovním trhákem, a tak putoval celý plán na epizodické rozšiřování Oddworldu zatím do koše. Jinými slovy: obecenstvo nechce nechat Abeho jen tak zmizet ze světa, takže než by producenti hry posílali hrdinu předčasně do důchodu, raději pro něj vymysleli nějaká nová dobrodružství.

Příběh začíná v momentu, ve kterém *Abe's Oddyssey* končí.

Abe mu se zjevují tři mudokonští duchové a prosí

ho, aby přišel do Necrumu, starobylého mudokonského města mrtvých. Existuje totiž podezření, že Glukkoni vyhrabávají kosti zemřelých Mudokonů a vytvářejí Mudokozombíky. Hrůza! Duchové po právu žádají zničení svých zombijských těl, neboť jen tak mohou dosáhnout zaslouženého věčného odpočinku.

A co více, jelikož Glukkoni nejde o nic jiného než o hledání nových a nových chutných masových produktů, používají kosti jako hlavní složku nového, velice návykového nápoje nazvaného SoulStorm Brew a postaví pivovar, kde tento

nápoj vyrábějí - a za toto vše může Abe! Když totiž na konci minulé hry zničil

Rupture Farms (pokud jste hru ještě nedohráli a zkazili jsme vám zážitek, tak sorry), sprovodil tak ze světa cennou zásobárnu

nepoužitých kostí, a proto Glukkoni museli hledat jinde. No a tak se dostali na území Mudokonů a udělali si z jejich hřbitova továrnu na plechovky s pivem.

Abe stojí před úkolem proniknout do tohoto dáblského podniku, zachránit



BOMBARDÉRSKÝ MAZÁK OPĚT V AKCI

Nukem hodlá zahájit druhý playstationový masakr

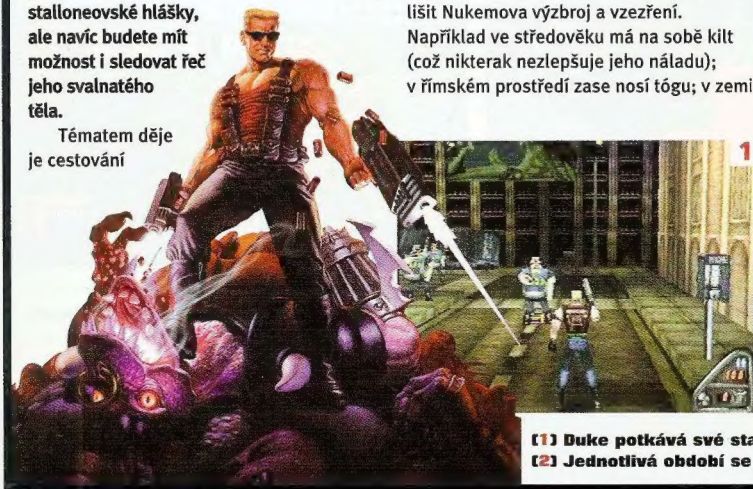
V *Duke Nukem: Time to Kill* se vrací ten nejdrsnější chlápek ve světě počítačových her. Tentokrát se nám představuje z pohledu třetí osoby, takže nejenom že uslyšíte, jak trousí své „komické“, stalloneovské hlášky, ale navíc budete mít možnost i sledovat řeč jeho svalnatého těla.

Tématem děje je cestování

v čase, v němž se Duke zabývá vrtáním děr do tělíček všemožných mimozemšťanů, a to ve čtyřech různých časových zónách. Játka jsou situována jak do přítomnosti, tak do času starověkého Říma, středověku i divokého Západu. Podle toho se také bude lišit Nukemova výzbroj a vzezření. Například ve středověku má na sobě kilt (což nikterak nezlepšuje jeho náladu); v římském prostředí zase nosí tógu; v zemi

kovbojů má na rameni winchestrovku a u pasu mu visí kolt. S vetřelci jedná ale všude stejně, akorát že například prasečí poldové z první hry se s ním budou honit římskými alejemi.

Time To Kill má povznést pana Nukema do grafických výšin, prostředí prý bude absolutně realistické a interaktivní - vodní spršky, drkotání vlaku, bubnování kulek a výbuchy granátů.

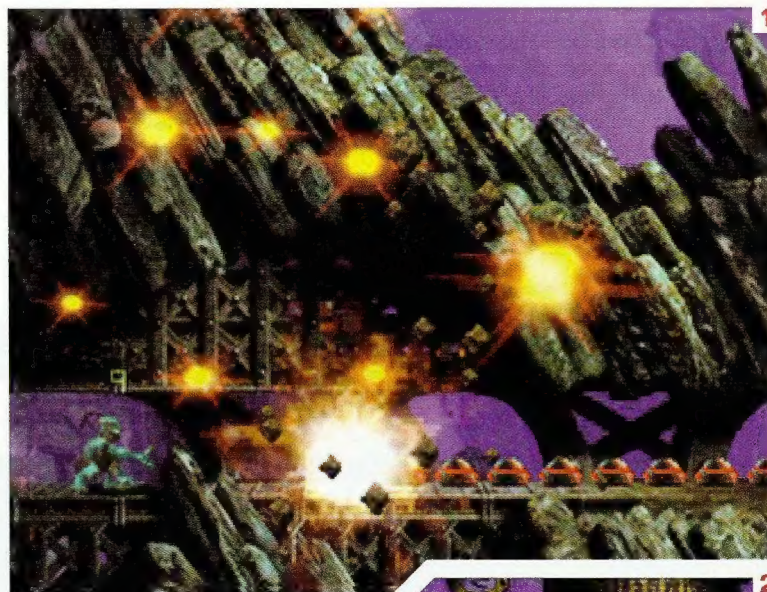


(1) Duke potkává své staré dobré známé - prasečí poldy.
(2) Jednotlivá období se od sebe logicky liší i oblečením postav.



mudokonské duchy, kteří jsou zde uvězněni, a pak celé to místo zlikvidovat. Hra je větší než předchozí díl, který bylo možné dohrát za 40 hodin (šeptá se, že nová verze je dvakrát delší, má údajně přes tisíc obrazovek), jsou zde nové hádanky a také nové možnosti. Jinak hra vypadá podobně jako její předchůdce, oblíbené barvy - hnědou a zelenou - zaregistrujete okamžitě, stejně jako známé dvojdimenzionální přepínání obrazovek. Je zřejmé, že hráči si žádali asi právě toto.

Nicméně kromě toho tvůrci hry slibují množství nových logických zápletek a řadu neznámých prostředí. Do hry má vstoupit celá kupa úplně nových postav, nové pohyby, nové zvláštní síly určené k boji a nová vozítka, která Abemu usnadní pohyb (ta jsou zahalena tajemstvím, které je Oddworldu vlastní). Co je



(1) Míra detailnosti pozadí byla zvýšena.
(2) Čekají vás nové a ještě zapeklitéjší pastí a hádanky.

nejzajímavější, ve hře je zdokonalený a rozšířený gamespeak (herní řeč), takže můžete lehce komunikovat s pivovarnickými týpkami, sprádat liti na lotry, nebo volat na kladné postavy, aby vám pomohly. A tentokrát je zde dokonce i více nepotřebných žvástů. O této žhavé novince vás budeme informovat v příštím čísle.



Pssst!



SQUARE V POTÍŽÍCH

Zjistili jsme, že v amerických kancelářích Square se tento měsíc rozdává méně výplat. Poté, co skončila práce s *Final Fantasy VII* a *Parasite Eve*, se šéfové Square rozloučili s několika týmy. Tvrdě rozhodnutí? Ano, a také podivné, když uvážíte, že internet je zaplaven „falšovanými“ ukázkami z *Final Fantasy VIII* a řečmi o další „velké“ věci, kterou Square chystá na květnový veletrh.

TÝM GRAN TURISMO Z ŘETEZÍ PUŠTĚNÝ

Špatné zprávy pro Sony Japan. Nedávno bylo oznámeno, že talentovaný designérský tým, který stál za hrou *Gran Turismo*, se rozhodl opustit společnost a založit si vlastní firmu, jež má nést název Polyphony Digital. A i když bude stále se Sony spolupracovat, plánuje rovněž některé tituly pro jiné vydavatele a dokonce i pro jiné konzoly. O dalších osudech firmy vás budeme informovat.

*\$!TM # *?!!!!

Bio Freaks, 3D arcade bojová hra od Midway, která má být v nejbližší době uvedena na trh, se dostala do konfliktu s cenzurou. Ve hře je osm bojovníků a přes 300 animovaných snímků, problémy vyvstaly kolem oblečení Sabotage, jedné z ženských postav, které ve hře vystupují. Znamená, že bude třeba dodatečně zakrýt původně obnažené spodní části řader této krásky. Naději vzbuzuje zprávička, že by se toto opatření snad mělo týkat pouze verze pro N64.

NOVÁ A VYLEPŠENÁ FORMULE!

BIZZARE CREATION PŘIŠLA O F1



SI HRAJE

V tomto sloupečku vás chceme informovat o tom, které hry se nejvíce zasloužily v uplynulém měsíci o zahřívání motů naší redakční modré PlayStation.

SOUL BLADE

Je to evergreen. Každé odpoledne, když už nám v hektickém tempu redakční práce dochází dech, vyzve někdo (obvykle Papík) někoho (obvykle Farida) k souboji. Nežádka toto vyřizování účtů přiláká kolemjdoucí redakční či externí obecenstvo. Dosáhne-li některý ze soupeřů mimořádného výsledku (typu 10:1), zvěční ho na papíře umístěném na dveřích redakční ledničky. Skutečnost, že si vychutnáváte Siegfriedovu vítěznou hlášku „I've never had such an easy victory“, i když ji slyšíte po dvěstě padesáté, je sama o sobě úchvatná. Nedokážeme si představit vřelejší doporučení pro hru než tuto osobní letitou zkušenost. A navíc brzy se *Soul Blade* chystá odít do slušivého platinového kabátku.

GRAN TURISMO

Celkem často je z vedlejší místnosti slyšet řízný rozjezd úderné písne skupiny Garbage či Ash. To právě vyjel další ambiciózní závodník na trať nejlepší počítačové automobilové hry všech dob, aby se pokusil zvěčnit své iniciály do tabulky rekordů. Jak se dočtete jinde v tomto čísle PSM, vyhlášíme Velkou letní soutěž na trati Trial Mountain. Pro inspiraci budeme otiskovat i redakční výsledky.



[1] Tyto ukázky z *F1 '97* vám dají představu o tom, co mají Visual Science za úkol vylepšit. Nebude to lehké.
[2] Hra dostane nový 3D engine, což ji dodá nový vzhled a pocit z ní.

S tejně jako po každém dni přichází noc, stejně jako se vám salát v ledničce pokaždé zkazí, než ho stačíte sníst, stejně tak jsou některé věci nevyhnutelné. Dámy a pánové, kteří se zajímáte o dění kolem PlayStation,

vězte, že nová *F1 '98* bude brzy na světě.

Po skandálu, kdy Psygnosis prohlášovali, že *F1 '97* má oficiální licenci od FIA ještě předtím, aniž by se lidí z FIA vůbec obtěžovali zeptat, se teď obě strany usmířily a Psygnosis teď má licenci na produkty označené značkou FIA až do roku 2001. Podle zprávy o vydání nové



verze, *F1 '98*, lze soudit, že Psygnosis chce tuto výhodu řádně využít. Murray (Walker) a Martin (Brundell) se opět chopili svého úkolu a do hry zabudovali všechny nejnovější statistiky. Kromě toho, že můžete ovládat Damona v Jordanu nebo Alesioho v Sauberu, hra slibuje ještě mnoho jiných změn, z nichž ne zrovna nejmenší představuje změna na postu tvůrce: talentovaný Bizarre Creations byli propuštěni, aby se mohli věnovat jiným projektům, a na jejich místo nastoupili Visual Science, firma, jež do povědomí hráčů PlayStation vstoupila hrou *Lemmings Paintball*. Visual Science přispěli se zcela novým grafickým enginem, takže je možné, že slavná *F1* dostane zcela nové vzezření. Další informace vám sdělíme ihned, jak se k nám dostanou.

MINIROZHOVOR

U příležitosti velké víkendové akce, z níž si můžete přečíst krátkou reportáž na protější straně, jsme se osmělili a zeptali Martina Laina, který se za Electrociti podílel na organizaci soutěžního víkendu, na dvě otázky:

Proč jste si pro takovou akci vybrali zrovna hru *Gran Turismo*?
Návrh vzešel od Sony, a jak je

vidět, měli k tomu dobré důvody. Je to nejen dokonalá závodní hra, ale je navíc pro podobnou soutěžní akci i mimořádně vhodná.

Tento víkend se zároveň uvádí GT na trh, jak se prodává?
Dnes je teprve první den, takže na závěry je asi brzo.
Zasvěcení ovšem o úspěchu nepochybují.



Electrociti, místo, kde se konal víkend s *Gran Turismem*.

DRIVER: 3D GRAND THEFT AUTO?

NOVÁ HRA OD DESTRUCTION DERBY TÝMU

Reflections z městečka Gateshead - kteří se mohou pyšnit softografií obsahující trilogii *Shadow Of The Beast* a oba díly *Destruction Derby* - jsou hemími tvůrci s obrovskými ambicemi.

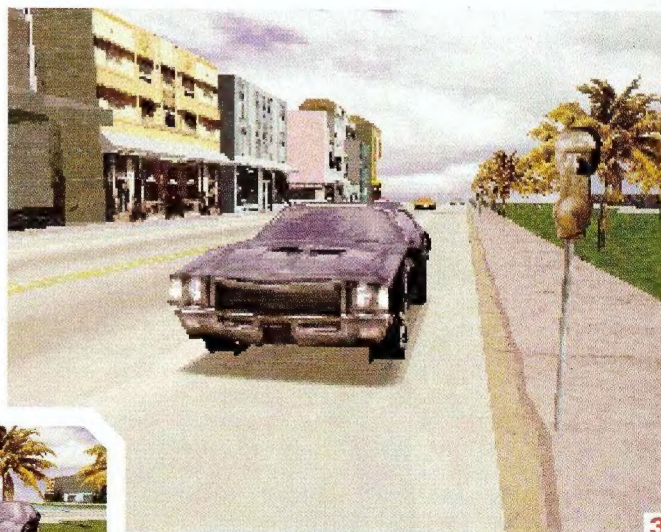
Jejich poslední výtvor, i když obsahuje „řízení“ a dokonce i „auta“, není žádná hra na téma závodění. Místo toho vám připadne role řidiče, který vozí zločince a jejich kořist z nebezpečí do bezpečí, přičemž se snaží o nejmenší počet setkání s policií.

Nejsou tu žádné závodní trati, žádné předjíždění a žádné bariéry - jenom dokonalý model města, kde si můžete jezdit, kam chcete, jakýmkoliv směrem a jakoukoliv rychlostí. Tato svoboda (a téma porušování zákona) v sobě skrývá cosi vzrušujícího a známého, kvůli čemu je *Driver* popisován jako „GTA v 3D“.



V *Destruction Derby* bylo dobrým zvykem nabourávat a deformovat kovové krasavce závodící na tratích. Potěšilo nás zjištění, že *Driver* umožňuje nabourat nejen všechna auta, ale také zdemolovat určité části okolního prostředí. 70 aut a atmosféra letního San Francisca z něj dělá jakousi interaktivní podobu Bullitova případu.

V současné době nemá *Driver* vydavatele (Psygnosis se ujali jiných her od Reflections), ale PSM si je jistý, že se brzy někdo, kdo vytáhne šekovou knížku, najde.



3

[1] V dokončené hře budou ulice zaneřáděny smetím, do kterého budete moci vjíždět. [2] Padlo rozhodnutí použít americká svalnatá auta. [3] Už teď to nevypadá vůbec špatně.



1



2

PRVNÍ DNY GRAN TURISMA V ČESKÉ REPUBLICE

VELKÁ VÍKENDOVÁ SOUTĚŽ

Dne 8. května byla uvedena lahůdková závodní hra *Gran Turismo* na český trh.

Mateřská firma Sony Computer Entertainment, která stála za dlouhou dobu utajovaným a posléze řádně (a zaslouženě) nahypovaným projektem, zvolila pro den uvedení zajímavé soutěžní klání, které se odehrálo v megastoru Electrocitý Centrum Černý Most v Praze.

Po tří víkendové dny (8.-10. května) tu probíhala na několika playstationových stojanech soutěž o nejlepší časy na okruhu High Speedring s vozem Mazda RX-7. Každý návštěvník měl možnost třibít po celé odpoledne svůj řidičský um, aby posléze v jediném pokusu na ostro a za dozoru rozhodčího a zapisovatele v jedné osobě učinil zápis do tabulky rekordů. Nejlepší borci postupovali do semifinálových jízd, které se odehrávaly každou hodinu v závodnickém sedadlu s volantem a pedály a na velkoplošné obrazovce před obchodem. Vítězové se



[1] Tréninkové stojany PlayStation. [2] Akce se též zúčastnil rallye vůz Ford Escort Martina Kožmína. [3] Závodní super-televize. [4] Místo činu.



2

nakonec utkali o titul závodníka každého ze třech dnů v závěru programu. Šlo o hodnotné ceny. Bronzová příčka znamenala trička s logem PlayStation, stříbrná celoroční předplatné našeho Oficiálního českého PlayStation magazínu s CD a každý zlatý hoch získal krásnou konzolu PlayStation.



3



4

zasvěcená mluva lekce #2 plošinovky

Postupně rozšiřujeme vaše playstationovské znalosti a regulujeme vaši společenskou nedostatečnost v hráčských kruzích. Už nikdy takové chvíle jako „Vezmu si kabát“; budete pyšně nosit bundu.

Takže, co to je ta plošinovka?

Plošinovka je běžné označení pro plošinovou hru.

Plošinovou hru? To jako někde na staveništi nebo co?

Ne, plošinová hra je nejpopulárnější žánr videoher 16-ti bitové konzolové éry na počátku devadesátých let. Na výsluní zájmu se dostal při konkurenčním klání Segy a Nintenda zosobněným postavkami Sonica the Hedgehog a Maria.

Proč byly plošinovky tak populární?

Může se zdát, že nejde o nic jiného, než jednoduše jít, skočit někomu na hlavu a jít dál, ale budeme-li citovat ze staršího čísla PSM „Je to o umísťování plošiny mezi šílenou a reflexivně aplikovanou akcí hry v plném běhu a myšlenkově náročné pasivity postupně se rozvíjejícího atraktivního dobrodružství.“

To zní dobře, jsou všechny plošinovky tak atraktivní?

Ne. Existují určitá pravidla, která se musí dodržovat, aby jste se dostali k cíli. Většinou to znamená, že vaše postava dělá to, co od ní očekáváte, a dělá to rychle. Hra by měla být postupem doby stále obtížnější, ale stále vás to baví. Skryté prémie a různá tajemství jsou dobré. Skoky do neznáma už tolik ne.

Skoky do neznáma?

Někdy se po vás vyžaduje, abyste naslepo vyskočili ven z plošiny do neznáma. Nemí to moc dobrý nápad a hráči jsou mnohem

radši, když vědí, co na ně na další plošině čeká, ať je to sebehorší.

Nebyla by po ruce stručná historie, kterou bych zvládl třeba pozpátku zopakovat i po 14 pivech?

V roce 1980 mladý zaměstnanec Nintendo jménem Shigeru Miyamoto (napíšte si to na dlaň ruky) vytvořil hru *Donkey Kong* (Mario šplhá po žebřících a skáče přes sudy, než se mu podaří zachránit dívku ze spárů obrovské opice). Tahle úspěšná hra v podobě mincového automatu způsobila, že podobné pokusy na Spektu jako *Manic Miner* (kterou roku 1982 vytvořil Mathew Smith) vypadaly směšně komicky. Ale byl to znovu Miyamoto, kdo ustanovil železná pravidla plošinovek hrou *Mario Bros*. Roku 1991 byla *Super Mario Bros 3* první plošinovka pro konzolu NES. Pak se do bitvy zapojil *Sonica* a boj 16-ti bitů se rozpoutal naplno.

Které hry jsem si měl zahrát?

Donkey Konga, samozřejmě. *Mario Bros* - první plošinovku, kde jste mohli zaútočit na nepřitele. První díl *Sonica* a také něco novějšího, jako třeba *Earthworm Jim* nebo *Cool Spot*.

A která plošinovka na PlayStation je nejlepší?

Nejlepší je asi buď *Crash Bandicoot 2* nebo jeho předchůdce. Špatná není hra *Pandemonium* a i *Jumping Flash* rozhodně stojí za podívání. Mezi pokusy o 3D patří k nejzábavnějším *Gex* a *Croc*.

Co můžu jen tak prohodit, abych udělal dojem?

„Základní esence každé dobré plošinovky spočívá především v tom, jak rychle se provádí interpretace vaší manuální akce do pseudorealistického fyzika na obrazovce, kde je reprezentována vaší virtuální postavou.“



Crash Bandicoot možná není stoprocentně 3D, ale rozhodně má více hloubky, než si Donkey Kong mohl kdy představit.

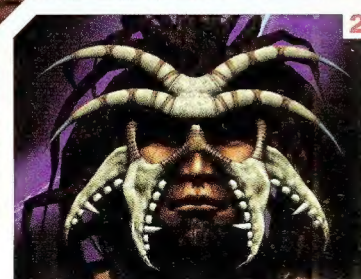


HURÁ, HURÁ, HURÁ

SPOČÍTEJTE TO: TŘI TITULY OD CRYSTAL DYNAMICS



[1] Akujji při útoku manika zelené pleti. [2] Je doslova krutý.



Crystal Dynamics, chlapci, kteří udělali z malého slizkého obojživelníka jménem Gex jednu z nejpopulárnějších

playstationovských postavíček, jsou opět zde. Dokončují se tři hry. *Akujji The Heartless* je 3D akce Gexova typu. Námet je ale daleko temnější. Musíte chránit Akujjiho před hlubinami pekla, abyste znovu získali jeho snoubenku. Magie, odporné příšery a spousty krvavých bojů jsou hlavními rysy této interesantní akční adventury.

Další je *The Unholy War*. Jde o trojrozměrnou bitku příšer, kde je nutné ovládat jak strategii, tak

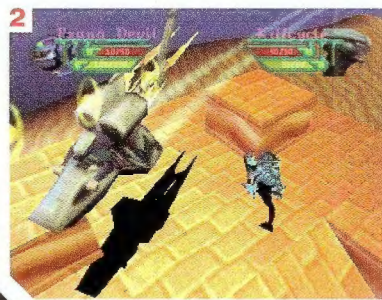
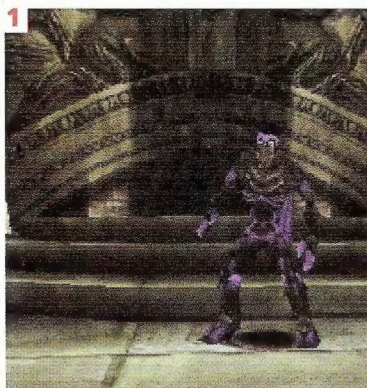
bojování. Potvory jsou úžasně vynalézavé, některé létají, některé útočí hlava nehlava jako nosorožci a jiné mohou klást vejce a vysedět si malé agresivní pomocníčky.

V současné době je nejzajímavějším titulem z nabídky Crystal Dynamics *Legacy Of Kain: Soul Reaver*. Je pokračováním k *Blood Omen: Legacy Of Kain* a ponechává si veškerou komplikovanost předchozího titulu a přenáší ji do úžasné

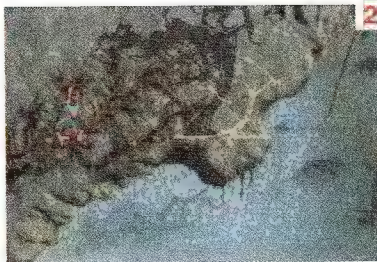
nové grafické úpravy. Je to bezpochyby nejefektivnější vypadající

klon *Tomb Raidera* současnosti.

Všechny tři hry budou mít premiéru na E3 27. května s ohledem na plánování vánoční poptávky.



[1] Soul Reaver v celé své brutální kráse. [2] The Unholy War. Šílené nestvůry, které se masí navzájem.



(1) Po třech letech, která prospal v HOD, je z něj vskutku bujarý hošík, není-liž pravda? (2) Koneckonců Abe's Oddysee je také jen obyčejná 2D plošinovka...

NÁVRAT Z PODSVĚTÍ!

HEART OF DARKNESS A VIPER SE VRACEJÍ

Nejpodivnější historie vzniku videohry posledních let patří *Heart of Darkness*. Tahle fantastická a přepychová plošinová hra kdysi odsoudila novináře k nadšenému očekávání, protože se jednalo na svou dobu o směs skvělé grafiky a nevťiravě pojatých sekvencí, které slibovaly zvěstovat novou éru hraní - přesněji řečeno před třemi lety.

V průběhu minulého roku ztratili Virgin Interactive trpělivost s nekonečnými odklady a zadrháváním hry a rozloučili se s projektem, který se zrodil v dílně francouzských tvůrců Amazing Studios. Šlo o z 90 procent dokončenou hru, která svou podstatou 2D plošinovky nemohla popřít zastaralost. Myslelo se, že *Heart of Darkness* zmizí navždy, ale tento příběh, jak se zdá, končí happyendem. Ocean Software (nyní ve vlastnictví francouzské mega korporace Infogrames), asi

inspirováni úspěchem 2D plošinovky *Abe's Oddysee*, koupili práva na hru a malou finanční injekcí umožnili Amazing Studios hru dokončit.

A tak tu máme Andyho příběh, který se se svým psem jménem Whisky musí utkat se svými fobiemi (bojí se tmy, víte) a s tajemným královstvím, jenž je plné věcí, které ho chtějí zabít. Hra vypadá opravdu zajímavě.

Viper, rovněž od Ocean/Infogrames, přišel na svět podobně spleťitou cestou. Tato sestra dobré, ale nanejvýš omezené *Tunnel B1*, byla kdysi součástí zmíněné hry, ale konečné termíny si vyžádaly její osamostatnění. Během dvou následujících let se z NEONU, tvůrců *Tunnel B1*, stali X-Ample Architectures, a nyní má *Viper* konečně hratelnou podobu. *Viper* je povrchní 3D střílečka, ale obklopí hráče docela zajímavou grafikou a vizuálními triky.

Vítejte zpět, chlapci!



CENY PSM

Celkové 14 vítězných osobností z videoherního průmyslu vystoupilo na pódium, aby se jim dostalo vřelého potlesku od kolegů, během akce, jejímž organizátorem byl PSM UK. Za účasti 500 pozvaných hostů se v londýnském klubu Limelight udělovaly odborné a čtenářské ceny ve tvaru zmenšeného skleněného PlayStation. Deset cen bylo voleno týmem odborníků, který se skládal z novinářů, expertů na hry a hostujících osobností. Další cena byla udělena redakci PSM UK za mimořádný výkon a trio gongů oznámilo tři nejoblíbenější hry z top 50 čtenářů, s jehož výsledky jste se mohli seznámit v minulém čísle.



Cena Official UK PlayStation Magazine v plné kráse. Ale vsadím se, že mnozí z vás byste ji za svou skutečnou konzolu nevyměnili, co?

- Nejlepší herní postava
Lara Croft - *Tomb Raider* (Eidos)
- Nejlepší sportovní hra
ISS Pro (Konami)
- Nejlepší bojovka
Tekken 2 (SCEE)
- Nejlepší závodní hra
TOCA: Touring Cars (Codemasters)
- Nejvíce průkopnická hra
PaRappa The Rapper (SCEE)
- Nejlepší tvůrce her
Squaresoft
- Nejlepší vydavatel
SCEE
- Nejlepší grafika
Final Fantasy VII (SCEE)
- Nejnávykovější hra
Bust-A-Move 2 (Acclaim)
- Nejlepší hudba ve hře
Wipeout 2097 (Psygnosis)
- Cena PSM za mimořádný výkon
Lara Croft - *Tomb Raider* (Eidos)
- Vítězové ceny čtenářů PSM pro nejlepší hru roku
(volili čtenáři PSM UK)
- První: *Final Fantasy VII* (SCEE)
- Druhá: *Tomb Raider 2* (Eidos)
- Třetí: *Tekken 2* (SCEE)



Scéna z druhé úrovně *Viper*: noční ulice města plná sešikovaných tanků a obrněných, ozbrojených stanovišť. Že by *Starfox* pro PlayStation? Jo.



(nalevo) Tony Mott přebírá cenu za nejlepší sportovní hru jako zástupce Konami; Suzie Hamilton (vpravo) přebírá další cenu za Laru.

EXTÁZE

• Pohádkový příběh lásky a hravosti. Současně Blade za tisíc kaček? Skoro radanne!

• Tekken 3 v kombinaci s Dual Shock joystickem, těšte se na zemětřesení při kombatě.

• Našli se stopy čísla tři 425. Komu patří? Samozřejmě, že Godzille. Rum už je na cestě a spřízněná lava od EA také.

• Dva meče do sprchy? Proč, s Rustida Blade: z to vyřídím a já.

• Polygonová arkáda, která se jmenuje: V-Ball: Beach Volley Heroes - Pabězní hřídky ve stylu manga v kulisách The Warriors.

• Třaslivý jopád přichází do Evropy. Hurá!

EXTÁZE

Nějak se nemůžeme rozhodnout jestli Diablo ano či ne.

DEPKA

• Tráslavý jopád činí pana Analoga přebytečným. Fúúú!

• Český tým, který chybí na začínajícím MS ve fotbale. To je fakt blbý.

• Jakákoliv bojovka v době, kdy všichni už čekáme na příchod Tekken 3. Není šance.

• Kouzelníci, goblíni, harlekýni a všechny hry, ve kterých se hlavní postavy vyjadřují středověkou fantasy hatmatikou. Tak je to.

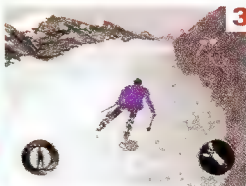
• Dvojice mimorádně blbých her Pax Corpus a VMX Racing.

• „Poslouchejte, mám skvělý nápad pro hru. Bliží se světový šampionát ve Francii- měli bychom udělat fotbalovou hru.“ Odezvěte z našich rtů: nikdy více.

DEPKA

V SLUŽBÁCH JEJÍHO VELIČENSTVA

TOMORROW NEVER DIES PRO PLAYSTATION



[1] Díky výkonnému zaměřovači vaši zbraň se můžete nepříteli podívat do tváře.

[2] Obligátní doomovská úroveň. [3] Hmm, nepamatujeme si, že by se ve filmu lyžovalo.

Práce na jedné z nejvíce diskutovaných her pro PlayStation pro rok '98 usilovně pokračuje.

Tomorrow Never Dies představuje první zjevení Jamese Bonda na PlayStation poté, co díky Rare, tvůrcům GoldenEye pro N64, mnohým z nás ztuhlul úsměv.

MGM, majitel záležitosti jménem Bond, našťastí tentokrát bondovskou licenci Rare neudělil a svěřil svou důvěru do rukou Black Ops, aby vytvořili playstationového Bonda s distributorskou nálepkou MGM Interactive (v Evropě ve spolupráci s EA).

K předchozím výtvořům Black Ops patří hry jako Agile Warrior, Black Dawn a Treasures Of The Deep, která se dosud vydání v Evropě ovšem nedečkala.

Určité grafické znaky z těchto her se objevují i v TND. Překvapivou zprávou je, že se tvůrčové hry rozhodli upustit od filmové zápletky ve prospěch vlastních,

Bondem inspirovaných úrovní a témat. Pravděpodobně nebude užito ani vizáže hlavního představitele, Pierce Brosnana. Hra



je tak směs různých stylů, od lyžování, řízení, podvodních úseků až (díky bohu) po úroveň inspirované GoldenEye.

Během lyžování se Bond musí spustit z hory a porazit nebo zastřelit při tom nesčíslné útočníky. V sektoru, kde řídí auto, má k dispozici BMW Z3 (bondovští koumalové si ho budou pamatovat z GoldenEye, nikoli z TND), které je vybaveno účinnými automatickými zbraněmi a řízenými střelami. Úroveň, která se odehrává pod vodou, má dvě části: v jedné Bond prozkoumává mořské dno podobně jako Lara a ve druhé vystupuje se svým vodovzdorným automobilem Lotus Esprit (Špion, který mě miloval). Doomovské úrovně se odehrávají v Blofeldově švýcarském sídle, které chrání štihlé strážkyně, a jsou-li zastřeleny, jdou ladně k zemi. Co je nejlepší? Na zdech zůstávají díry po kulkách a je zde i odstřelovačský sektor, kde máte možnost likvidovat záporňáky na dálku zaměřovačem.

Na této hře závisí naděje, štěstí a pověst několika slavných lidí. Snad se talent programátorů příliš nerozplzne v mnoha-žánrovém založení hry.



MINIROZHovor

Věřím, že brzy bude i náš speciální obchod příliš malý.

Sledujete rostoucí zájem ze strany zákazníků o platformu PSX?

Zájem je obrovský. PSX je velmi atraktivní, ale cena těchto výrobků je bohužel vzhledem ke kupní síle většiny obyvatel zatím poměrně vysoká. Takže míra prodeje nevypovídá o míře zájmu.

Kdo je váš typický zákazník?

Je to mladý muž, nikoli teenager, jak by mnozí očekávali. Není ovšem vyloučeno, že hry kupuje pro své děti. Dále pak cizinci všeho druhu, včetně zahraničních důchodců, kteří zde zřejmě kupují dárečky z cest.



Bontonland, místo, kde se pravidelně schází redakce časopisů PSM a SCORE se svými čtenáři.

Využili jsme příležitosti, která se naskytla při poslední akci

Bontonland Game Show a položili následující tři otázky řediteli megastoru Bontonland, Vladimíru Motýčkoví:

Jste první megastore, který zřídil speciální oddělení pro PSX. Myslíte si, že i v Česku už doba uzrála pro konzolový boom?

Snad ano. Budoucnost zcela jistě bude ve znamení nejen konzol, ale multimédií vůbec.

Nakupuje v prodejnách score

VELKÉ PRÁZDNINOVÉ SLEVY!

PRAHA:

Skořepka 6

PRAHA 1, 110 00

Tel: 02 / 2421 9581

BRNO:

Obchodní dům Jozefínka

Josefská 8/10

Tel: 05 / 4221 9944

× Ceny her už od 300,- Kč

× Největší výběr her
na PlayStation

× Nejžhavější novinky

× Prodavači, kteří vám
vždy rádi poradí



UNITED STATES OF PLAYSTATION

Nejnovější a nejskvěřejší zprávy ze Států od našeho zpravodaje v USA.



★ AKTIVNÍ VIZE

Firma Activision byla v poslední době značně zaneprázdněna získáváním práv na *Tenchu* a podepisováním smluv se Sony Music Entertainment o distribuci her v USA. Jedná se také v záležitosti *Asteroids 3D* a *Quake*. Podle dostupných informací by se mohl *Quake* a *Quake 2* objevit na jednom disku.

★ SUPER PLAYSTATION

Titus zveřejnil plány o supermanovské hře. Bude to mnoho-úrovňová akční adventura, kde se objevují postavy jako Lex Luthor a Lois Lane (pokud je možné se spolehnout na verzi pro *N64*) a která se může pochlubit plně interaktivním prostředím. Více informací o tomto i o licenci na *Blues Brothers 2000* očekávejte těsně po E3.

★ 10 MILIÓNŮ A JEŠTĚ NENÍ KONEC

Abyste oslavili prodej 10 milionů PlayStation, pořádá v USA soutěž nazvanou „PlayStation 10 Million Sweepstakes“. Zúčastnění mohou vyhrát jednu z 100 temně modrých konzol či jeden z 1000 temně modrých joypadů Dual Shock Analog Controller.

BONTONLAND GAME SHOW

REPORTÁŽ ZE KŘTU PSM

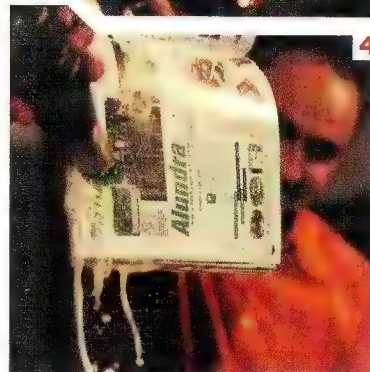


Poslední dubnový den se konala třetí akce s názvem Bontonland Game Show ve specializovaném oddělení PlayStation megastoru Bontonland na pražském Václavském náměstí. Mnozí, kteří před brzkým zahájením rituálu upalování čarodějnic dali přednost další možnosti setkání s redaktory časopisů PSM a SCORE a s novinkami herního trhu, se sešli právě zde.

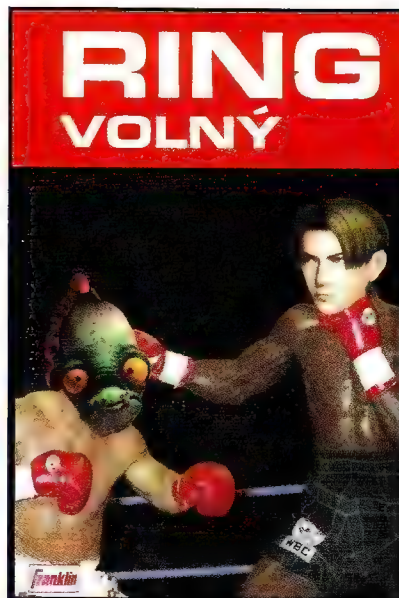
Program měl dva význačné body. Za prvé jsme slavnostně pokřtili první české číslo PSM, a to vydatnou dávkou značkového šampaňského, přičemž role kmotra se ochotně ujal Patrick Benoit z veleslavné francouzské firmy Cryo. Také nám prozradil, že v brzké době se dočkáme konverzí takových superhitů jako *Atlantis*, *Ubik*, *Versailles* nebo *Dreams*. Druhou dominantou večera byla prezentace hry *Forsaken* ve spolupráci s jejím



(1) Patrick Benoit, kmotr PSM a guru z firmy Cryo.
(2) Bontonland je místem pravidelných srazů se čtenáři.
(3) Nápor davu jsme ustáli za pomoci Boba Koutského. **(4)** Unikátní PSM pokřtěný rukou Patricka Benoita.



distributorem, firmou Acclaim, spojená s velkou soutěží o unikátní konzolu PlayStation v barvách zmíněné hry. Vítěz večera, který v několika kolech vyřadil za pomoci bojovky *Soul Blade* a *Cardinal Syn* všechny konkurenty z ringu, obdržel plnou verzi *Forsaken* (14 dní před oficiálním uvedením na trh) a postoupil do finále konaného 5. 6., kde se v pauze programu představení žhavých kandidátek na titul „Česká Lara Croft“, střetl s třemi vítězi časopisecké soutěže. Jak to nakonec dopadlo se určitě dozvíte příště v rámci obdobné reportáže.



RING VOLNÝ

PÁNOVÉ, ŽÁDNÉ OSTRÉ PŘEDMĚTY, ŽÁDNÉ PODVOODY, ŽÁDNÉ NEDOVOLENÉ POHYBY A UŽ VŮBEC NE NEMRAVNÉ POTYČKY NEBO PADĚNÍ. DĚKUJI.

V ČERVENÉM ROHU...

Jméno: Abe (ten z té odysey)

Souboje: jen když to je nevyhnutelné

Boxuje za: Rupture Farms

Knockouty: Dal někomu jed do jídla.

Kategorie: lehká váha

Tituly: Nositel palčáků roku, 1974

V MODRÉM ROHU...

Jméno: Leon (prodloužená, i když občas ukousnutá ruka zákona)

Souboje: většinou s podezřele zbarvenými chlápky

Boxuje za: Raccoon City

Knockouty: Můžete snad dát KO mrtvole?

Kategorie: něco jako Leo DiCaprio

Tituly: Po večerech vystupuje pod jménem Rupert.

PUSŤTE SE DO SEBE

Na rohu ulice v poněkud drsnější čtvrti města Raccoon City se shromažďují zombiovští diváci.

Kolem hlav jim létají masačky, když se řadí do kruhu a úpí: „Bóóó, bóóó...“ Leon stojí v jejich středu a Abe to pozoruje z postranní uličky. Připlíží se ke kruhu, skočí do ringu ve snaze urvat Leonovi hlavu, ale natrhne si kalhoty o vyčnívající kost zombieho. Abe jen tak, jak ho pánbůh stvořil, upadne do deprese a podívá se svýma žabímá očima na Leona. Nic se neděje.

„Tvoje jediovské mentální triky na mě neplatí,“ houkne Leon, který zároveň nacvičuje svou roli pro film *Resident Evil*. Pak v klidu rozstřelí Abeho na dvě půlky pomocí své brokovnice. Abeho nohy se snaží odkráčej pryč, ale to si může dovolit jenom živá mrtvola. Takže jen konvenčně zaklepou bačkorami. Zombíci se ještě chvíli kochají pohledem na zesnulého Mudokona a pak sežerou Leona do posledního kousku.

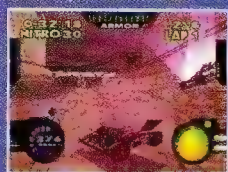
AAAAAAA VÍTĚZEM JE...

Nikdo - mrtvolky je oba roztrhaly na cáry. A pak se svorně vydaly do místní diskotéky.

NÁMITKY
K NÁMĚTU

Red Asphalt

Pomluvy scenáristů, kteří chtěli být jako Proust, ale skončili jako Ernie Wise.



Tento měsíc jsme vybrali hru *Red Asphalt*. Nejen proto, že hodně kopíruje film *Mad Max*, nebo proto, že její jméno zní jako označení poslední novinky v oblasti výstavby komunikací. Ne, vybrali jsme ji hlavně kvůli jménům protagonistů a jejich futuristických království.

Je tu nadbytek tvrdých hlásek: Draenek, Ragdarkan, Varkon 7, Drakar, Kratorians. Celá hra je přímo zamořena hláskami R, V a K. Zní to jako menu v nějakém rumunském grill baru a zavání Transylvánií, východoevropskými gotickými pohádkami, něčím z *Blake Seven* s příměstí terminologie Bondových nepřátel. Což se sice může zdát někomu přitažlivé, ale s ohledem na téma hry nám spíš připadá, že to je následkem alkoholické nestřídmosti na straně autorů.



[1] Rozložení účastníci v dlouhých vzdouvajících se pláštích, kteří si vzájemně jdou po hlavách i po rukách. [2] Měli by být opatrnější. Dostat krev z hedvábných šatů je pěkná dřina. [3] Oslavy vítězství.

ŠMIK, SEK, ŠMIK

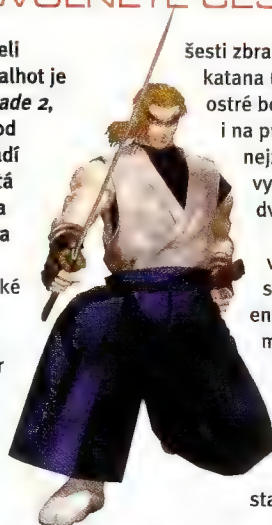
UVOLNĚTE CESTU DALŠÍMU Z RODU BUSHIDO

Rinčení srážející se oceli a šustění dlouhých kalhot je tu znova. *Bushido Blade 2*, tolik očekávaná hra od Square, jež v současné době řadí v Japonsku. Bohužel se nepočítá s tím, že by se mohla vylodit na evropských březích dříve než na podzim.

Hra poskytuje další šermířské počínání doplněné několika novými vymoženostmi. Na začátku hry dostanete na výběr ze šesti hrdinů, a jak příběh pokračuje, jsou uvolňovány další původně skryté postavy. Navíc má každá postava možnost volby mezi

šesti zbraněmi, počínaje mečem katana (velké potvory) až po ostré bodce. Je pamatováno i na prémiové zbraně, z nichž nejzajímavější je možnost vybavit svého hráče dvěma meči.

Bojový systém v *Bushido Blade 2* se stále obejde bez proužků energie, čili opět útoky mohou být krátké s krvavými a okamžitými následky pro soupeře. Pokud zasáhnou vaši ruku, stane se nepoužitelnou.



Když utrpí ránu vaše noha, je z vás mrzák. A když to schytáte do hlavy, můžete se rozloučit se právě nabytou sbírkou kimono-kabátů - jste venku.

K dalším doplňkům patří mizení popředí pokud zastihuje děj a nový pohled z perspektivy třetí osoby. Jistě si pamatujete normální a doomovské pohledy z prvního dílu, *BB2* navíc obsahuje jakousi vnitřní perspektivu. Navíc bylo vypuštěno tlačítko krytu, takže obrana je nyní mnohem obtížnější.

Byla zdokonalena i grafika a animace hry a stejně jako dřív jsou jednotlivé sektory veliké a dávají mnoho možností k úniku. Bude lepší, když s výběrem oblečení velikosti XXL začnete hned.



VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽE FORSAKEN

Soutěž „Forsaken“, která byla organizována ve spolupráci s firmou Acclaim, vstupuje do svého druhého dějství, pak už nás čeká jen živé finále o unikátní konzolu PSX v barvách této hry, které proběhne (resp. proběhlo) 5. června v Bontonland Megastoru.

Nejdříve si řekněme, jaké byly správné odpovědi na otázky z PSM č. 1.

Akcí hit Acclaimu s dinosaury se jmenuje *Turok*, filmová předloha pro novou hru s komiksovým hrdinou je *Batman*

a Robin, třetí díl *Bust-A-Move* mají na svědomí japonští Taito, a co je to *Riven*? Samozřejmě hra, pokračování grafické adventury *Myst*.

20 vylosovaných čtenářů:

Bohumil Hromádka z Mostu, Zdeněk Holec z Plzně, Pavel Zadák z Prahy 2, Ondřej Tomica z Poděbrad, Robin Durec z Ostrova, Petr Kopřiva z Fulneku, Daniela Vainerová z Liberce, František Huňá z Liberce, Petr Slanina ze Staré Děle, Robert Hejduk z Pece pod Sněžkou, Michal Muzikant ze Střelce, Pavel Beneš z Prahy 10, Petr Skořepa

z Kroměříže, Jolana Matějková z Pardubic, Zbyšek Tůma z Týna nad Vltavou, Zdeněk Drapák z Přerova, Vladimír Plachý z Českých Budějovic, František Pešta z Karlových Varů, Hana Richterová z Prahy 2 a Jaromír Černý z Ústí nad Labem.

vyhrávají tričko s logem hry *Forsaken* a samolepku *Forsaken* určenou k ozdobení PSX. Kromě toho první čtyři vylosovaní v druhém kole (jsou zvláště tučně) budou mít možnost se zúčastnit spolu s vítězem minulého Bontonlandu (viz reportáž na str. 14) velkého finále o zmíněnou speciální PlayStation.

KDO JSOU K ČERTU TI: ELECTRONIC ARTS

ROK ZALOŽENÍ: 1982

SÍDLA: San Mateo, California (HQ),
Langley, Berkshire (Evropa)

POČET ZAMĚSTNANCŮ: 700 (Evropa)

KLÍČOVÉ OSOBNOSTI: Lawrence
F. Probst III (předseda),
John S. Riccitiello (prezident)



HISTORIE: EA je tu od prvního svítání nad videoherním průmyslem a byla založena technickým jasnovidcem Tripem Hawkinsem, který odešel v roce 1991, aby se věnoval poraženému soupeři PlayStation, 3DO. Společnost se ihned uvedla jako produktivní softwarový dům a hned v prvním roce vydala 35 titulů počínaje *Pinball Construction Kit* pro C64. Roku 1987 byla založena pobočka společnost EA Ltd. v Langley pro záležitosti Evropy a o čtyři roky později byla získána kanadská společnost Distinctive Software. Tato výzbroj brzy umožnila mega-úspěšnou sérii sportovních titulů pod jménem EA Canada. EA nyní spolupracuje s 30 externími tvůrci, mezi než patří třeba Bullfrog, Maxis a významný PC tvůrce, Origin.

SOUČASNOST: Bezpochyby největším přínosem EA pro všechny majitele PlayStation jsou dlouhodobě hratelné série sportovních her. Tituly jako *FIFA '96/'97/'98*, *NHL '97/'98* a *NBA Live '97/'98* se liší kvalitou a - s výjimkou hokejových her - nebyly ve své oblasti vždycky nejlepší. Nicméně, všechny hry jsou nad průměrem a setkávají se se stále větší oblibou. Navíc je EA jedním z nejvšestrannějších vydavatelů. Tituly od Bullfrog jako *Magic Carpet* a *Theme Park* poskytly hráčům pro změnu něco k přemýšlení, zatímco *Need For Speed* a *Moto Racer* od Dolphine ukazují, že tato obří společnost má prsty i v závodní žánru. Již nyní uznávané sportovní oddělení si chce letos v létě ještě zlepšit profil připravovaným *World Cup '98*.

PLAYSTATIONOVÉ PORTFOLIO



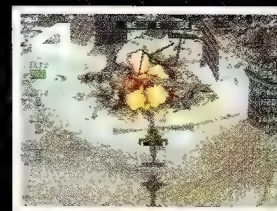
FIFA '98: RTWC
EA konečně vytvořila hru, která si licenci opravdu zaslouhuje - je to nejlepší FIFA od dob *Mega Drive* a předchůdce připravovaného titulu.



MAGIC CARPET
Parádní adventura, kterou naprogramovali Bullfrog, zůstává jednou z neoriginálnějších a nejkouzelnějších her pro PlayStation.



WARHAMMER: DARK OMEN
Víc než *Command and Conquer* s meči a kouzly a s dokonalou grafikou. Tato hra má předpoklady stát se novým kultem.



SOVIET STRIKE
Návykové a dobře promyšlené pokračování dlouhé série bojových titulů. I když téma není z hlediska post-studenoválečné diplomacie asi nejvhodnější.

CO SE PRÁVĚ CHYSTÁ?



WORLD CUP '98
FIFA '98 byla dost dobrá, ale v téhle hře uvidíte všechny týmy a dresy fotbalového mistrovství světa ve Francii. Vydělá majlant.



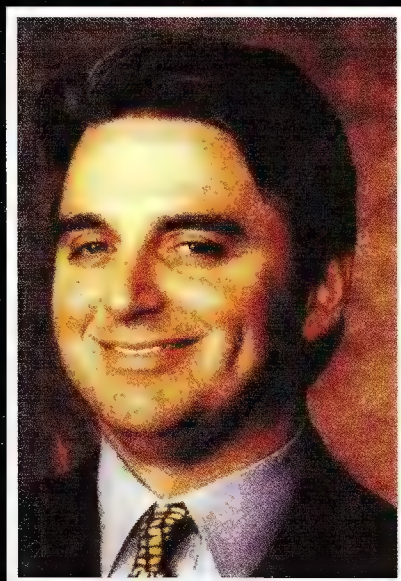
POPULOUS 3
Předchozí díly patří do zlatého fondu her. Bullfrog se bude muset otáčet, aby splnil očekávání. Poslední slovo pokud jde o dobré hry. Amen.



TIGER WOODS AND PGA TOUR GOLF
Jedná se o zřejmě první golfovou hru, která bude postavena na skutečné golfové taktice. Asi bude zajímavá a určitě bude mít patřičnou licenci.



JAMES BOND (PRACOVNÍ NÁZEV)
V současné době na ní pracují Black Ops v USA. Zatím žádné novinky, ale možná to bude nejlepší dobrodružná hra všech dob.

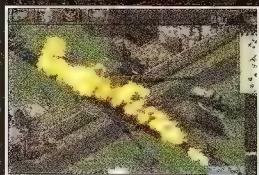


Tady vidíte dva muže z EA, kteří dělají nejdůležitější práci a mají nejhezčí jména, zvláště pokud jim chcete poslat e-mail, Lawrence F. Probst III (vlevo), předseda Electronic Arts, a John S. Riccitiello, prezident společnosti.

Vychází 25. června a nebude to SCORE ledajaké. Bude přímo nadito nejnovějšími novinkami, protože od 28. do 31. května se část redakce nachází v Atlantě na největší světové výstavě počítačových her E3.



Čeká na vás nejen reportáž z cesty, ale především obrovitánské množství herních novinek, s kterými vás seznámíme na stránkách našeho časopisu.



Kromě recenzí a novinek jsme pro vás také připravili čtyřstránkový článek o tom, jak se vlastně dělá hra, test harddisků a joysticků a v neposlední řadě jako vždy množství návodů, rad a cheatů pro zoufalé zoufalce.

SCORE 55 vychází 25. června

LOADING

78% COMPLETE

ORIENT

EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

CHCETE SI ZAPLAVAT S DELFÍNEM NEBO NABALIT HOLKU? NÁŠ ČLOVĚK V JAPONSKU, NICOLAS DI CONSTANZA, VÍ JAK NA TO.

VODNÍ SVĚT

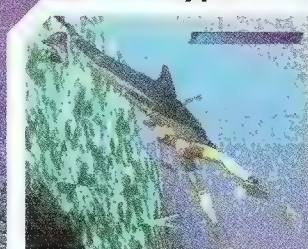
Hudson byl v poslední době pěkně zaměstnaný premiérou *The Blue Legend of Water* na březnové tokijské Game Show. Díky překvapivému posunu směrem k 3D žánru je *The Blue Legend of Water* dobrodružstvím ve stylu *Tomb Raidera*, které se odehrává pod hladinou moře. Hlavní protagonistkou je žena podobná Laře Croft a děj se přesouvá i na místa na souši, jako jsou jeskyně a starodávné ruiny. Většinou však budete plavat - ve verzi předvedené na tokijské show se také objevil delfín jako její společník. Hrdinka se přirozeně musí vynořovat, aby nabrala vzduch, a zdá se, že plavecké pohyby se ovládají podobně jako v podvodních sekvencích *Tomb Raidera*.

Finální hrací systém *The Blue Legend of Water* dosud nebyl představen, ale hráči mohou očekávat standardní dobrodružný repertoár s rozsáhlými sektory, které je třeba prozkoumat. Účel výše zmíněného delfína je dosud neznámý, ale z delfínových ikon rozmístěných na obrazovce usuzujeme, že bude možné dávat mu příkazy.

Celkem vzato, zvláštní efekty byly skvělé a podvodní atmosféra přijatelně poklidná. Hlavní nevýhodou předváděné verze bylo doskakování vzdálenějších objektů. Lze ovšem předpokládat, že tvůrci s tím ještě něco udělají, a tak je *Blue Legend of Water* příslibem pro nejbližší herní budoucnost PlayStation.



Ve hře *The Blue Legend of Water* vystupuje postava, která silně připomíná Laru Croft při jejích podvodních akcích. Narozdíl od ní se však s některými živočichy přátelí.



NÁVRAT SNES-HITU

Vliv *Final Fantasy* nepřestává, díky japonským tvůrcům, kteří dnes vydávají epéegčka horem dolem, opadat. ENIX nyní vstoupili do tržního kolotoče letním vydáním *Star Ocean: The Second Story*. Na konec roku počítají také s vydáním série *DragonQuest*. *Star Ocean: The Second Story* je následovníkem nejlépe prodáváného RPG, které se na SNES objevilo před dvěma, třemi lety.

Je potěšitelné, že se playstationovské verzi *Star Ocean* od 16-bitových časů dostalo

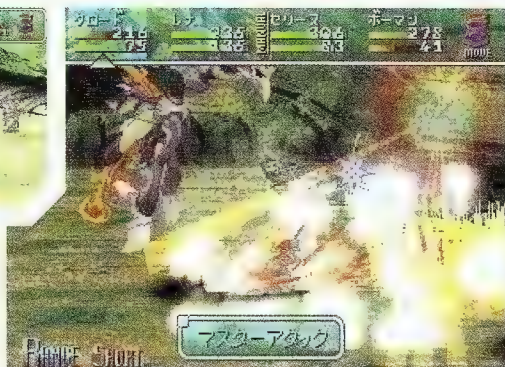


značného vylepšení. Hra, uvedená skvělou intro sekvencí, se bude moci pochlubit dokonalou iluzí 3D, a to díky kombinaci třicetivrtinového svrchního pohledu s možností rotace a prudkého zoomování. Škoda jen, že 3D bude pouze iluze, protože stejně jako v *FFVII* budou světy skýtat jen možnosti 2D. Bojové scény však budou plně 3D. Boje slibují rychlost a umožní vám používat různé strategie. Klasický čelní útok je nyní doplněn zadním a postranními útoky. ENIX také slibuje zdokonalený systém příkazů, volitelnou kameru, a co je nejlepší - kompatibilitu s novým Dual Shock joystickem od Sony.

Další informace vám poskytneme hned, jak je získáme.



Záběry jsou z chystaného RPG od ENIX, *Star Ocean: The Second Story*. Našla konečně *Final Fantasy VII* soupeře? Možná ne, ale vypadá to moc dobře...



TŘI, DVA, JEDNA, BUM!

Před několika lety se ve firmě Hudson rozhodli vnést do dlouhodobě vydávané série *Bomberman* trochu osvěžení. Nový *Bomberman* stále ještě používá onu typickou grafiku ve stylu Manga, ale Hudson tentokrát přidal navíc některé moderní prvky RPG, o kterých se říká, že byly inspirovány stylem hry *Tactic Ogre*.

Hlavním cílem *Bomberman World* je zabít nepřátelského krále, přičemž své jednotky organizujete na začátku hry jakoby šachovým stylem. Posuny se pak provádějí střídavě s odpočítávacím systémem, který je zaveden tak, aby pobízel ostražitější hráče k větší rychlosti. Samozřejmě, bomby jsou shazovány známým bombermanovským způsobem, ale nyní si můžete volit mezi spoustou Bombermanů - Bomber Ninja, Bomber Giant, Bomber Monk, Bomber Chief, Bomber Archer a zlověstně pojmenovaný Dark Bomber.

Hra má dva režimy, Quest Mode a Battle Mode. V režimu Quest Mode získáte plášť krále Bombermana a musíte hledat přátele, zlikvidovat čtyři vládce a vyčistit 13 až 25 různých sektorů. Po každém sektoru dostanete peníze, které se používají na zdokonalení vaší armády. V režimu Battle Mode si musíte nastavit všechny parametry - nepřítel, obtížnost, počet výměn, zúčastněné oddíly a sektor, v němž chcete bojovat. Bombermanové jsou potom přiřazeni k jednotkám podle schopností a typu - mniši, bojovníci a dokonce ninjové.



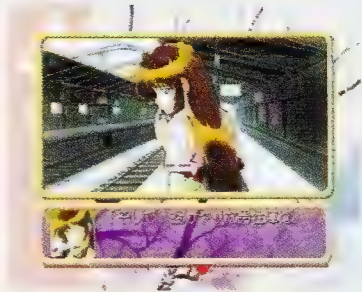
Ta špičatá brada, vlasy hebké jako len a to mladistvé chvění... Japonská posedlost našpuhlenými školačkami pokračuje dalším titulem, *With Me Everytime*.

Hudson ponechal z původní série jen design a systém bomb. Co s tímto novým RPG systémem vyvedou hráči, to teprve uvidíme. PSM vás bude informovat.

DÍVČÍ SÍLA

Další rok rovná se další bizarní nápad pro hru do japonských poliček. A rok 1998 přináší tu skutečně nejbizarnější - simulátor přítelkyně. Simulátor přítelkyně je inspirován peprnějšími softwarovými produkty pro PC. Nejnovější titul tohoto druhu určený pro PlayStation, *With Me Everytime*, je poněkud šupácký produkt od Toshiba/EMI s jednoduchými 2D ilustracemi a textem připomínajícím stará erpégéčka na SNES.

Ale s *With Me Everytime*, která slavila poměrně značný úspěch, to nekončí. Všeobecně jsou simulátory přítelkyň spojeny s animovanými filmy, manga comicsy a se současnými skutečnými hvězdami filmového světa. Některé osobnosti při pomyšlení na snadný výdělek propůjčily svůj hlas postavám her. Simulátor samotný je velmi jednoduchý. Hráč musí strávit určitou



dobu vyhledáním přítelkyně a zajištěním schůzky, to se může odehrávat jako konverzace, a najít si částečný úvazek, aby vydělal nějaké peníze.

Bohužel, tyto nejjednodušší libůstky z *With Me Everytime* některým hráčům nestačí, určité tituly jdou ve hře na schůzky ještě mnohem dál. Každopádně tento trend budeme i nadále sledovat...



PlayStation

TOP 10 - PRODEJ

- 1. Final Fantasy VII
- 2. Gran Turismo
- 3. Bomberman 2
- 4. Dragon Quest V
- 5. Zvezdnyj Mir
- 6. Final Fantasy VI
- 7. Clock Tower
- 8. Tekken 2
- 9. Zero Wing
- 10. Metal Gear Solid

TOP 10 - NEJČTENĚJŠÍ

- 1. Dragon Quest VII
- 2. The World
- 3. Final Fantasy VII
- 4. Chrono Trigger
- 5. Super Mario Bros.
- 6. Super Mario Bros.
- 7. Super Mario Bros.
- 8. Super Mario Bros.
- 9. Super Mario Bros.
- 10. Super Mario Bros.

TOP 4 - NEJČTENĚJŠÍ U ČTENÁŘŮ

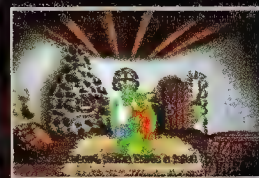
- 1. Final Fantasy VII
- 2. The World
- 3. Final Fantasy VII
- 4. Chrono Trigger

Žebříčky převzaty z časopisu Dengeki PlayStation, nejprodávanejšího titulu uštědřeno výhradně majitelům PSX v Japonsku.

DENGEKI CHARTS

score CD 55

Tentokrát na vás kromě množství skvělých dem čekají především dvě plné verze skvělých českých her.



Kterých, ptáte se?

V prvé řadě je to neúspěšnější česká hra všech dob - Dračí historie.



A jako moučník na vás čeká Sedm dní a sedm nocí, další adventura z dílny Vochozka Trading, která vám jistě připraví více jak sedm bezesných nocí.

SCORE 55 vychází 25. června



Nový *Bomberman* od Hudsonu zavádí některé prvky RPG. Demo pro *Bomberman World* se objeví v některém z příštích čísel PSM.

INTERVIEW S PAVLEM ŠINÁGLEM

PLAYSTATION V ČESKÉ REPUBLICCE



Minulý měsíc jste si mohli přečíst velmi zajímavý rozhovor s Chrisem Deeringem, který šéfuje Sony Computer Entertainment Europe. Dozvěděli jsme se mnoho zajímavostí o situaci konzoly

PlayStation v Evropě. Zároveň nás ovšem napadlo, že by nebylo špatné zjistit některé věci týkající se českých podmínek a specifik, proto jsme se obdobně obrátili na místní divizi Sony, kde nám vyšel vstříc Pavel Šinágl, který tam má na starosti vše, co se týká PSX.

Jaká je stručná historie uvedení a prodeje PlayStation na český trh?
PlayStation se začala v České republice oficiálně prodávat v červnu 1996, tedy zhruba půl roku po oficiální evropské premiéře. Když říkám „oficiálně prodávat“, tak myslím prodej společností Sony Czech, která pochopitelně prodává své produkty v tuzemsku homologované, s českým návodem, plnou garancí a servisním zázemím.

Jak se konzola v současnosti prodává? Jak se má ve srovnání s evropským průměrem? A jak ve srovnání s ostatními zeměmi bývalého východního bloku?

Právě před několika málo dny jsme měli to potěšení oficiálně oznámit 20 000 konzol prodaných v České republice. Vzhledem k povaze trhu v České republice s tradičně konzervativním přístupem spotřebitelů, ale i samotných prodejců, je to poměrně slušný výsledek. Pro srovnání, ve Velké Británii se podařilo prodat přes 2,5 milionu konzol, ale je třeba brát v úvahu počet obyvatel, rozdílné příjmy a přirozenou jazykovou výhodu tamních uživatelů. Co se týče zemí bývalého východního bloku, v množství prodaných konzol nás překonává Rusko a Polsko (údaje o ostatních velkých státech SNS bohužel nemám), což je dáno především množstvím obyvatel, ale v poměru prodaných konzol např. na 1000 obyvatel jsme těsně za Polskem, kde si vedou opravdu dobře.

Jaký je tvůj názor na to, že v Česku existuje takový nepoměr mezi uživateli PlayStation a herními uživateli PC (samozřejmě ve prospěch druhé jmenované platformy)?

Je to dáno historicky, PC pořízené za různými účely má doma spousta lidí a myslím, že jen málokdo odolá pokušení si něco nezahrát. Ale upřímně, pokud budu počítat PC, na kterých lze hrát nové hry, opravdu náročné na hardwarové vybavení, bude situace úplně jiná. Sám jsem také uživatelem PC (nepočítám datlování v kanceláři, ale „užívání“ mého domácího stroje, který používám jen a pouze na hry) a své P166 s 3Dfx a 64 MB pamětí jsem ze zoufalství přetaktoval na 188 Mhz a stále je to málo! Pokud tedy nepočítám uživatele „do P166“, je celková převaha uživatelů výkonných, ale velmi drahých PC nad uživateli PlayStation mnohem menší - netuším kolik jich může být, ale je to 20 000?

U nás přetrvává mýtus, že PlayStation má nouzi o inteligentní hry a je určená jen akčním a závodním, popřípadě bojovým titulům. Co si o tom myslíš?
Myslím, že akční, závodní i bojové tituly mohou být také inteligentní, ale pokud máš na mysli nouzi o adventury, strategie, případně sofistikované simulace, pak je asi hlavní důvod v tom, že hry tohoto typu uživatelé herních konzol příliš nevyžadují - jinými slovy, pokud kdy vznikla pro PlayStation hra takového žánru, její prodejnost byla jen velmi malá. Na druhou stranu pro PlayStation vznikla (a vzniká) spousta her netradičních žánrů, které dokáží stávající uživatele oslovit.

Jaká hra, kterou jste od počátků do dnes distribuovali, měla v Česku největší prodejní úspěch?

Asi nikoho nepřekvapím, když řeknu, že je to *Tekken 2* - s vydáním v edici Platinum chytí druhý dech a prodává se stále nadprůměrně dobře. Mezi další velmi prodávané tituly patří např. *Crash Bandicoot 2*, *Formula 1'97*, *Nightmare Creatures*, *Time Crisis*, *Hercules* nebo *Alien Trilogy*. Záměrně jsem neuvedl *Gran Turismo*, jelikož prodejní výsledky tohoto titulu se nedají měřit s ničím, co tu dodnes bylo - za první měsíc prodeje skoro vyrovnal výsledky *Tekkenu 2* za

celou jeho historii a během tohoto měsíce (červen) podle všeho převeze vedoucí pozici!

Existují nějaké rozdíly mezi žánrovými preferencemi českých hráčů a evropského průměru?

Rozdíly určitě existují, ale hlavní, „nosné“ žánry jsou v podstatě stejné (asi proto, že se jedná o japonské hry). Zkus třeba v Anglii, nebo Řecku prodávat hokej - tenhle sport je tam zhruba stejně exotický, jako u nás kriket nebo rugby. Zato bojové, závodní a akční hry frčí všude. V porovnání s Japonskem jsme zde v Evropě o poznání konzervativnější a vyžadujeme zdokonalování již zažitých žánrů a her. V Japonsku se PlayStation používá k zábavě, přičemž hry jsou pouze jedna (hlavní) z jejich forem - vzpomeň si třeba na *Parappu*, *Baby Universe*, *Pet in TV* nebo třeba *Fluid*.

Blufoval Chris Deering, když v interview pro PSM tvrdil, že Sony zatím nechystá následovníka s řadovým číslem 2?

To opravdu nevím, ale při hraní alfa/beta-verzí her, které budou na trhu někdy za 1 roku, vnímám ten úžasný pokrok a přitom jsem fascinován tím, že to běží stále na stejné PlayStation, na které jsem před 1 rokem hrál *Gran Turismo*, před 1 a 1/2 rokem *Porsche Challenge* a v dobách začátků před 2 a 1/2 roky původního *Ridge Racera*! Myslím si, že pokud má existovat jakýkoliv následovník s řadovým číslem 2, nebude spočívat hlavní rozdíl v bitech a megahertzích, ale v tom, že nabídne něco více než jen více barev a více polygonů. To by byla stále stejná zábava, kterou zvládne dnešní PlayStation.

Jaké nejatraktivnější tituly připravujete pro letošní rok?

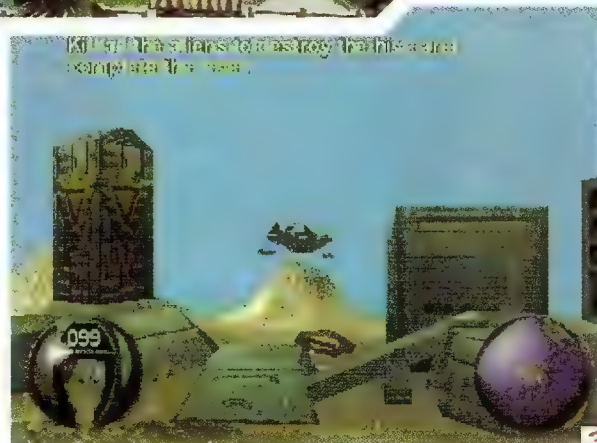
Trend je jasný, úspěšné tituly budou mít opět pokračování, ale již existuje celá řada nových titulů, které budou usilovat o nejvyšší příčky. Z té první skupiny uvedu např. *Tekken 3* (který se bude oproti japonské verzi odlišovat, dokonce ještě více, než se lišilo evropské *Gran Turismo* od japonského), spolehnout se můžete na novou sezónu *Formule 1* a ani *Crash Bandicoot 3* nikoho nezklame.

Děk za rozhovor.

Kam se podíváte, tam někdo hledá vhodnou kandidátku pro film o virtuální sexbombě jménem Lara Croft. Rozhodli jsme se tedy přispět také svou troškou do mlýna této věčné diskuse.

TOMB RADAR

	VIZÁŽ	HERECKÝ TALENT	SPORTOVNÍ SCHOPNOSTI	MIMORÁDNÉ VLASTNOSTI	POVAHA	VERDIKT
 MARKÉTA HRUBEŠOVÁ	No, rozhodně to není její slabá stránka. Svůj představivost dráždíci vzhled už dokonce zúročila v reklamách na mýdlo. Co se týče podobnosti s ideálem Lary, zlí jazykové tvrdí, že by se jen stěží vešla do jejich šortek, ale to jsou jistě jen pomluvy jejich konkurentek.	Ovšemže ano, je to přeci herečka. Sice ještě nedostala Oscara, ba ani Českého lva, ale na Laru by to bohatě stačilo. Vy to možná nevíte, ale na Laru budou stačit i tři základní obličeje.	Markéta se zabývá předcvčováním pro ženy v dámských magazínech, takže úplný antitalent to asi nebude. Její další schopnosti jsou však pro nás zatím tajemství.	Ano, hodně velké, obrovitánské.	Markéta je na Laru trochu příliš jemná. Nejsme si jisti, zda by bez mrknutí oka zvládla některé drsnější akce na motocyklu a podobně.	Její velké plus je zkušenost s hraním a fakt, že by dobře vypadala na plakátech. Jinak to jsou spíše minusy, kdyby ovšem nebylo zbylí...
	7/10	9/10	7/10	9/10	4/10	7/10
 ZDENKA TVRDA	Je podobná Laře, není podobná Laře... nějak se nemůžeme rozhodnout. Snad tam v jádru dle osoba slečny Croftové vizuálně dosti blízká, ovšem Zdenčino sportovní zaměření ji našemu ideálu vzdaluje. Napadá nás, že by se mohla hodit do oblečených scén, jako například podvodní sekvence filmu s výstroji.	I předvádění na kulturníckém molu lze považovat za jistou zkušenost. Samo sebou, že by bylo třeba se ještě přiučit umění recitace (vhodná pro střídme dialogy). Možná by neškodila ani lecke charakterního herectví pro akční hrdinky.	Týdny, měsíce a roky strávené v tělocvičně a ve fitness centrech z ní činí ideální kandidátku pro náočné filmování krušných dobrodružství Indiana Jonese v sukních. Není více co dodat.	Není to až tak špatné.	Patrně vhodná míra zdravé agresivity by byla jistě přínosem pro tuto roli. Body k dobru pro Zdenku. Jen tak dál.	Další nevyvážená kandidátka, kdyby se Zdenka a Markéta spojily do jediného těla a ducha, bylo by to výborné.
	4/10	5/10	9/10	6/10	8/10	6/10
 LUCIE BÍLÁ	Má ideální hranatý obličej, velké tmavé oči a výrazné čelo. Jen ta ústa, co jí bůh nadělil... I figura ujde, i když možná by to chtělo pár centimetrů vyrůst, takhle působí (i díky ostře vystupující siluete) objemněji, než je tomu ve skutečnosti. Ale v podstatě vyhovuje.	Jak prokázala v Králi Ubu, potřebné základní tři grimasy ovládá, bohužel to však nejsou pro účely případného angažmá ve filmu o Laře ty potřebné. Leda, že by bylo účelem natočit expresionistickou parodii na Tomb Raidera.	Vzhledem k hlasovému možnostem a pěveckým zkušenostem lze předpokládat, že by dobře zvládla podvodní scény natočené v dlouhých úsecích bez nadechnutí. Jinak je známa pouze jako obouruční vzpěračka mikrofonů.	Cool.	Lze pochybovat o tom, zda by se Lucka dokázala bez problémů vcítit do role této vážné postavy. Všimněte si, že Lara se zásadně nesměje, maximálně udělá ironický úšklebek. Lucka má „hubu od ucha k uchu“ neustále.	Lucka je trochu vzdálená naší představě o ideální LC. Problém snad tkví v tom, že má poněkud odlišný způsob komunikace.
	7/10	4/10	6/10	8/10	4/10	6/10
 MIROSLAV SLÁDEK	Domníváme se, že s malými maskérskými úpravami by stál za hříh. Nesmělo by se zapomenout na jeho zářivé modré oči, které kromě toho, že prozrazují árijský původ, vadí z hlediska podobnosti s Larou, a tak by bylo nutné užít barevných kontaktních čoček. Trochu snědší pleť by také nebyla na škodu.	Tak toto je jeho nejsilnější stránka. Dokáže se vcítit do jakékoli role a zahrát ji s naprostou bravurou. Jeho herecké schopnosti jsou natolik magické, že doposud mu nejméně 8 procent místního obyvatelstva propadlo. Bravo!	Toto je zahaleno rouškou tajemství. Údajně je velmi zdatným boxerem, a to by se jistě šiklo, ale veškeré své výstupy omezuje na svou poslaneckou kancelář, kde provádí trénink s některými svými kolegy. Nemůžeme však dát na pouhé fámy.	Nula celá nula.	Nejmírumilovnější a nejtolerantnější člověk pod sluncem. Na roli drsné Lary, která je občas nucena odhodit rukavičky a vypořádat se svými exotickými soupeři brutálně, je z tohoto hlediska krajně nevhodný.	Nemáme v úmyslu se jakkoli zachovávat diskriminačně. Nevadí nám ani modré oči ani beráncí povaha, ale je to muž. Co je moc, to je moc, takže sorry.
	6/10	9/10	5/10	0/10	1/10	2/10
 HELENA RUŽICKOVÁ	Beze srandy, tato velká dáma je zcela nevyhovující. Je-li možné mít představu naprostého protikladu slečny Croft, pak toto je jejím ztělesněním z hodné masa a kostí. Nicméně musíme si přiznat, že některé ruční rvačky s lidskými nepříteli, vlky, tygry či dotěrnými velociraptory by jistě zvládla.	Nikdo nemůže zpochybnit, že Helena umí. Zvládla ve své kariéře řadu naprosto odlišných poloh, od bláznivě komediálních až po těžká psychologická dramata. Skoro se chce říci, že by v tomto případě mrhala talentem.	Velmi dobře zvládá disciplíny, které se řadí do kategorie těžká atletika. Bohužel Lara bude spíše potřebovat kočičí zručnost dobře vyvinutého kamzika, než zvedání pultunových činek, takže máme blíž ke nespokojenému obavu...	Až to není hezké.	Má image dobrasrdčné ženy, s nejsilším srdcem na světě. My této image věříme a konstatujeme, že právě proto by se nemohla s moderně feministickou, lehce brutální aristokratkou Larou Croft dostatečně ztotožnit.	Jakkoli se snažíme přehlízet malé chybičky, které jsou překážkou pro úvahu ve smyslu zadaného úkolu, nedaří se nám to. Nemáme silnou představivost. Nikdo nemá tak silnou fantazii.
	3/10	9/10	5/10	6/10	4/10	3/10
 ALENA ŠEREDOVÁ	Výška 181 cm, míry 90/60/90 nebo tak něco, brunetka jak vyšitá. Co dodat? Nikdo na této stránce samozřejmě v tomto ohledu na českou Vicemiss v žádném případě nemá a mít nebude.	Odpověď na primitivní dotazy během nedávné pfezeišké show pro TV Nova, vyžadovalo jistě mnoho sebezapírání. Zvládla to na výbornou, tak proč by nebyla hergot schopná přesvědčivě říci něco na způsob: „Jdi mi z cesty Skateboard-bojy.“?	Prozradila na sebe, že sportuje ráda a často. Ani zde nevidíme vážnější důvod pro kritickou, neutivou či ironickou poznámku.	OK	Působí velmi sebevědomě a inteligentně. To samé se dá říci o Laroušce. Tak, kde je ta smilovna, pane producente?	Dokonce i pětadesátiletá paní, která se stará o pořádek v naší redakci, při pohledu na její foto bezelstně řekla: „Alena Šeredová? A já blbá myslela, že se jmenuje Lara Croftová.“
	10/10	7/10	8/10	7/10	9/10	9/10
 PES ŽERÝK	Rozhodli jsme se dát šanci také někomu z ulice. Tento se flákal po Praze 6 v nočních hodinách a vydatně očurával vybrané volební billboardy. I když nesplňuje některé velmi základní předpoklady (jinými slovy to není mladá, sportovně založená dívka s poměrně mohutným poprsím), je víc než sexy.	Hraje doslova přirozeně, zásadně nemá trému a navíc je velmi levný. Troufáme si odhadnout, že by zmíněnou roli klidně vzal za plechovku Pedigree Pal na každý natáčecí den. A ještě by se tvářil hrozně vděčně.	Jeho nejfajnovějším kouskem je půlhodinový frenetický běh za vlastním ocasem. Ani rafinovaný trojskok skrz kruhové obruče není špatný. Jistě uznáte, že blbě plošinové fóky z Tomb Raidera zvládne levou zadní.	Tady prostě nadřezovat nelze.	Nejlepší přítel člověka!	Pravda, kdyby se producenti z TriStar Pictures rozhodli pro tuto variantu, museli by překopat již hotový scénář. Výsledná bajka by však zcela jistě vyhrála deset Zlatých palem.
	10/10	10/10	10/10	0/10	10/10	10/10



(1) Prostředí hry v této sekvenci připomíná ekosystém deštného pralesa. (2) Zde máme pro změnu alpské podhůří i se smrky. (3) Každý level má svůj prioritní cíl, o kterém jste včas informováni. (4) Hra je mixem ničení a stavění. (5) Pardon.

Virus na plný úvazek

V-2000

Styl: střílečka

Distributor: Grolier Interactive

Výrobce: Frontier

Datum vydání: září

Ještě si pamatujete na hru *Virus*? A na *Elite*? David Braben tyto hry vytvořil už v osmdesátých letech, nicméně pro pamětníky stále zůstávají zásadními hrami. Braben právě dokončuje pokračování hry *Virus*, a tak jsme si s ním o tom popovídali...

Popište nám hru V-2000 několika větami.

Je to akční hra s mnoha prvky logických i výzkumnických her. Vše se odehrává ve 36 odlišných světech, do kterých pronikají zákešní vetřelci a šíří zde

plevelový virus, který postupně napadá vše živé. Vaším úkolem je zachraňovat lidi, kteří pak pro vás vyrábějí různé věci. Je zde také hodně věcí, které je třeba objevit.

Je ve hře něco zcela nového?

Tím si nejsem zcela jist. V reálném čase chodící, plovoucí a létající potvory, spíše počítačově animované než klasicky kreslené, mohou po sobě lézt. A asi uhadnete, co dělají létající obludy. Nové jsou některé vodní efekty, stejně jako celkový charakter hratelnosti.

Jaké hry ovlivnily V-2000?

Virus; *Defender* (zachraňování lidí); *Elite* (nabírání výstroje, klasifikační systém) a *Command Conquer*. Hra se však zároveň od všech velice liší.

Co bude nejlepší částí hry?

Ovládání jednoho z draků - to se mi líbí nejvíce. Použijete-li tajnou zbraň, můžete ovládat jakoukoliv stvůru, a také je legrace válet po jejich hřbetech kameny.

Proč bude lepší než ostatní hry stejného žánru?

Myslím, že patrně proto, že žádný takovýto „žánr“ dosud neexistuje. Hru jsme testovali na lidech hrajících na PSX a každý ji přirovnával k něčemu jinému. Žádná jiná hra pro PlayStation neoplývá takovým množstvím různých prvků, v naší hře je navíc spousta originálních nápadů. Světy nejsou řazeny tradičním a nudným způsobem (úroveň 1, úroveň 2... úroveň 36), ale jsou propojeny.

Jsou zde nějaké zvláštní technické inovace?

Animace těch potvor. A pak samotný počet vetřelců. Hra je také v hi-res, což je stále vzácnost.

Jaká je minulost vašeho týmu?

Pracujeme spolu již 16 let a máme za sebou *Elite*, původní *Virus* (jak jinak), *Frontier: First Encounters* a hm... věci pro Segu.

Proč by si měl člověk koupit právě tuto hru?

Protože zde může objevovat mnoho věcí. Většina her si je podobná jako vejce vejci, pouze se odlišují grafikou a několika málo novými rysy. *V-2000* do této kategorie nepatří. Doufám, že se stane hrou, k níž se v budoucnosti budou přirovnávat ostatní.



PROFIL

David Braben

- Povolání: výkonný redaktor Frontier
- Popis: předce: tak nějak dohlíže!
- Historie na poli her: především slavné *Elite* (prodalo se 600.000 kopií) a pak *Virus*
- Vliv na tuto hru: *Virus* zmodernizovaný pro PlayStation
- Obilbená hra: *Abe's Oddysee*



Starojaponské boje jako 3D adventura.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Styl: 3D aventura

Distributor: Eidos

Výrobce: Core

Datum vydání: září

Po triumfálním návratu Lary Croft v *Tomb Raider 2* a již o něco méně působivé bojovce *Fighting Force* se Core Design vrací na scénu se hrou *Ninja: Shadow of Darkness*. Právě o ní jsme si povíдали s Troyem Nortonem...

Dokázal by jste hru popsat několika větami?

Ninja je rychlá bojovka v arcade stylu s několika logickými prvky v rámci svého 3D prostředí, v němž se odehrává. Ve hře vás čeká více než 50 nepřátel, včetně některých bossovských hromotluků. Hra má 12 úrovní odehrávajících se v rozmanitých interiérech i exteriérech starodávného Japonska. Hlavní postavy budou používat zbraně, které jsou obdařeny magickou silou. Navíc kromě obyčejných bojových pohybů má hra ještě pět zvláštních.

Je v této hře něco, co jsme ještě neviděli?

Většina prvků, které se dnes ve

hrách objevují, již znáte
odjinou. Do naší hry jsme chtěli
včlenit hodně prozkoušených
prvků, o nichž víme, že
spolehlivě fungují. Ostatně není
ani důvod za každou cenu
přidávat nové prvky, pokud by
nepřispívaly ke hráčově
zábavě. *Shadow of Darkness*
v sobě má mnoho zvláštních
efektů, hra je rychlá a plná akce
- doufáme, že kombinace
těchto prvků hráče dokáže
naprosto upoutat, a to jak
vizuálně, tak duševně.

Co bude nejlepší částí hry?
Nejlepší částí hry je celková rovnováha herních prvků (zvláště rychlá akce, bojování ve stylu soubojových her, prvky plošinovky a puzzle), a to již vůbec nemluví o těch bossech, s nimiž se střetnete!

Čím bude lepší než všechny ostatní hry stejného zaměření?
Myslím, že na PlayStation v současné době neexistuje mnoho takovýchto her. Díky svému akčnímu stylu bude *Ninja* poutavý od samého začátku až do konce.

Jsou zde nějaké zvláštní technické inovace?
Především počet věcí, které se najednou odehrávají na obrazovce, celková velikost a velký počet zloduchů. Také by

měly zapůsobit některé z opravdu úchvatných zvláštních efektů jako voda a blesk. Hodně jsme pracovali na tom, aby hra běžela ve svižném tempu - chceme, aby děj plynule ubíhal.

Jak byste hru někomu doporučil?
Tato hra zaujme každého, kdo si při hrách rád užije legrace - zaujme ho svým důrazem na hratelnost a napínavý děj.



[1] Ninja - starý orientální symbol cti, celistvosti a extrémního násilí. [2] Náš přítel se právě dostal do další rvačky poté, co se pokusil použít klobouk jednoho z vesničanů jako pánvičku.



PROFIL

**Trey Horton**

- [illegible]

ACTUA TENNIS



4



5



■ **Domácí hra:** Znáte (svoji klasiku), ale v poslední době jsem bohužel hodně často u Mladých?

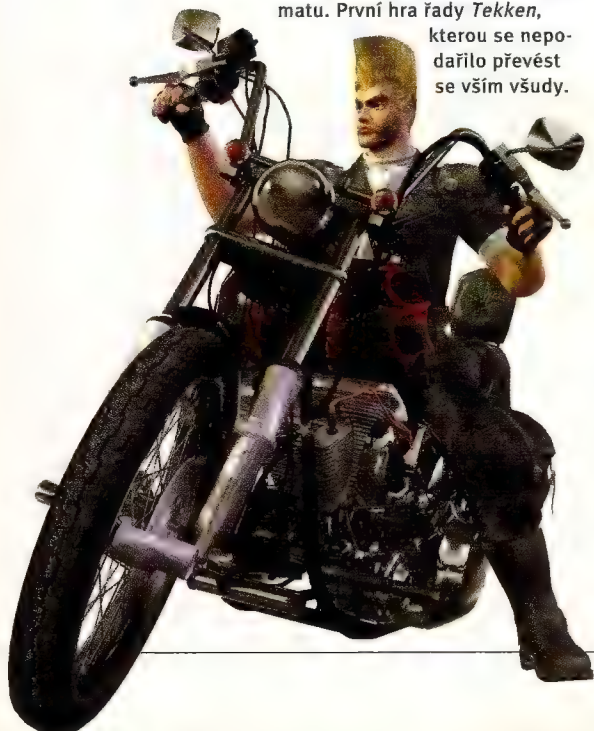




Další z řady těch nejskvělejších bojovek, které kdy byly vytvořeny. Čeká nás turnaj Krále železné pěsti. To může být jediné Tekken 3.

Špatné zprávy. Dvě. Nejdřív ta první (kašláni). Přesto, že hra *Tekken 3* byla v Japonsku vydána 29. března (což znamená, že už je na trhu tři měsíce), mají ji Sony v současných plánech na vydání pro Evropu poznamenanou až na září, takže se moc nevzrušujte.

Druhá špatná zpráva. *Tekken 3* není dokonalá konverze automatu. První hra řady *Tekken*, kterou se nepodařilo převést se vším všudy.



Po úspěšném nacpání všeho grafického bohatství dvou předcházejících arkádových her do verzí pro PlayStation, se bohužel ukázalo, že kompletní převod úžasných možností automatu System 12 do PSX-varianty je za hranicemi možností firmy Namco.

Je to tedy doopravdy jenom ztráta času? Blbost? Hovadina? Určitě ne, protože *Tekken 3* je bez jediné známky pochybností nejlepší bojovka, která kdy existovala. Tato verze pro PlayStation, i když došlo ke ztrátě několika polygonů a nějaký ten detail pozadí chybí, obsahuje stejnou dynamitovou nálož hrátelnosti jako její coin-opový předobraz. A kouká z ní i dobrý obchod.

Jedině Bůh bojovek na PlayStation, Namco, může sesadit

(1) Ti, kteří očekávali velkou grafickou renovaci po *Tekken 2*, budou zklamáni. **(2)** Ale přesto se stává nejlepší bojovkou na celém božím světě. Opravdu.



dít dosavadního vládce trhu, hru *Tekken 2*. Zná recept na vítězství, jeden už konečně vymyslel, a tak *Tekken 3* není jen přepisem dalšího pokračování světově nejproslulejší bojové série, ale spíše logickým rozvíjením tekkenovského tématu. Výsledkem je, že se *Tekken 3* na

TATO VERZE PRO PLAYSTATION OBSAHUJE STEJNOU DYNAMITOVOU NÁLOŽ HRATELNOSTI JAKO JEJÍ COIN-OPOVÝ PŘEDCHŮDCE.

■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

BOJOVNÍCI

Toto je deset bojovníků, které si můžete zvolit hned na začátku, ale zvládnutí hry s každým z nich poskytuje dalšího hratelného bojovníka, až k celkovému počtu 20. A pak jsou tu ještě dva další tajní borci...



Jin Kazama

Úzkostí sužovaný produkt beznaděje a milostného spojení mezi Kazuya Mishimou a Jun Kazayou, oba jsou již dlouho mrtví. Zároveň to je hlavní hrdina hry. Byl vychován svým dědečkem, Heihachim, a vydává se na trestnou výpravu, aby porazil toho, kdo zabil jeho matku.

Paul Phoenix

Teď je mu 46. V *Tekken 2* mu jen o vlásek uniklo vítězství a nyní je favoritem na titul třetího Krále železné pěsti, i přes pokročilý věk. Poté, co Paul dostane výzvu, jde rovnou na věc a zdrží se jen tím, že s sebou vezme Foresta Law, i přes nesouhlas jeho otce.



Fan Hwoarang

Hwoarang je korejské zázračné dítě Baek Doo Sana, mistra tae kwon do z *Tekken 2*. Je to zloděj. Organizuje pouliční souboje, přijímá sázky, pak se na všechny vykašle a prachy si nechá. Když se ale pokusil oblafnout Jina, skončil boj nerozhodně, a teď hledá pomstu.

Eddy Gordo

Když se jeho otec, bohatý brazilský obchodník, dostane do rukou ilegální zločinecké organizace, je do toho zatažen i Eddy a na čas uvězněn. Během nepokojů ve vězení se dozví od starého muže o bojovém stylu Capoeira a naučí se tomuto umění. Teď je venku a bude se mstít.



(1) Nové úkrokové pohyby poskytují 73 věrohodnější 3D pocit a možnost chodit kolem protivníka. (2) Tekken Ball je jedním z prémiových režimů, který má udržet váš zájem. (3) Tajná postava Doktor B. se plíží kolem jako nějaký podvín. (4) Největšího účinku dosáhnete aplikací série úderů na vašeho protivníka.



první pohled od *Tekken 2* neliší tak, jak jste mnozí jistě doufali (ať už co do vzhledu, nebo hratelnosti), ale to je důkazem skvělé kvality hry *Tekken 2*, nikoliv sebemenšího zaváhání ze strany *Tekken 3*. A po třiceti sekundách hraní už není pochyb o tom, že *Tekken 3* JE LEPŠÍ - a tím pádem NEJLEPŠÍ.

Třetí turnaj Krále železné pěsti uspořádal Heihachi, aby se pokusil přimět Boha boje ke zjevení. Poukazuje na to, že Bůh boje ovládá duše velkých bojovníků, a bude tudíž nucen zakusit sílu a skvělost ostatních bojovníků. Jin Kazama, hrdina *Tekken 3* a Heihachiho vnuk zde tedy působí jako dokonalá návnada, i když Jin samotný se spíše chce pomstít za smrt své matky Jun. Nějaké námitky? Chcete pěstit?

Turnaj se koná 19 let po skončení dvojky - tedy *Tekken 2*. V důsledku toho někteří bojovníci chybí (Jun, Michelle), objevili se někteří noví (Hwoarang, Eddy), některým už zešedivěly vlasy a narostly vousy (Paul,

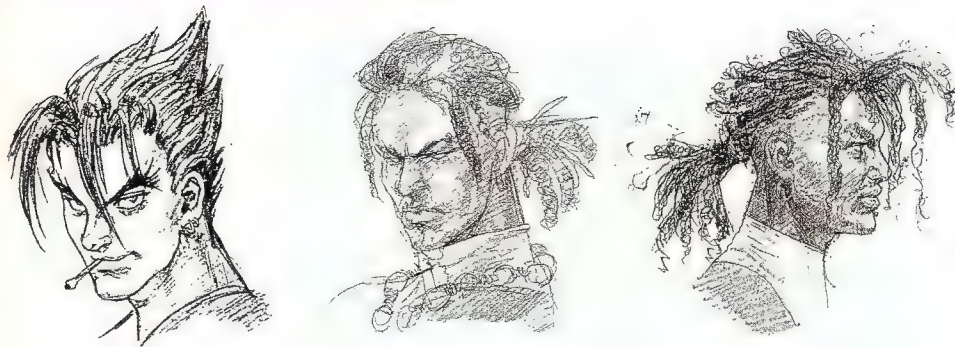
Heihachi) a někteří jsou, díky tomu, že posledních 19 let strávili v kryogenní suspenzi, přesně takoví, jak si je pamatujete (Nina a Anna).

Hru uvádí další přepychové intro, jak jen ho umí jediné Namco, a které končí tím, že se hlavní hrdina *Tekken 3*, Jin Kazama, vynoří ze světelné koule a má fantasticky ďábelské tetování. Podívá se vzhůru na měsíc a spatří zjevení. Byl to snad Bůh boje? Co myslíte?

Stejně jako dříve je v počátečním výběru deset postav. Pokud jako jedna z nich hru projdete, dostanete jako prémii k dispozici jednoho z dalších deseti. Tito zvláštní hrdinové



TYGRÍ OBLEČEK
PROMĚNÍ CHUDÁKA EDA
V DISKO KAŠPARA
SEDMDESÁTÝCH LET.



[1] Přesto, že se pozadí Tekken 3 více podobá 3D, má jednoduchou panoramatickou 2D strukturu. [2] Režim Force vám v dalším doplňku ke hře umožní utkat se s více protivníky 'pouze pro PlayStation'. [3] K dispozici jsou všechny vaše oblíbené pohyby - a ještě další navíc.



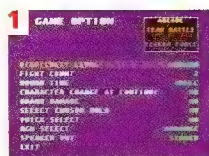
KDYSI ZNÁMÉ PŘEHOZY NAJEDNOU VYPADAJÍ ÚPLNĚ NOVĚ DÍKY ÚKROKU.

byly nasazováni i v automatové variantě, kde se jeden po druhém magicky zjevovali v pomalém časovém sledu mnoha měsíců, a tak udržovali pozornost závisláků navštěvujících stroje. Navíc k těmto jsou tu ještě dvě další tajné postavy (Doctor B, přítel Yoshimitsua, a Gon, malý legrační dinosaur), podtrženo a sečteno, celkem 22 postav. A co víc, někteří mají

i různé převleky, například tygří obleček Eddyho Gorda, který chudáka přemění na diskotékového týpka sedmdesátých let se střapatými vlasy a nechutně těsnými kalhotami.

I když je zachován tekkenovský boj na 2D plánu (není zde 3D-volnost her Bushido a Toba), udělal se alespoň krok ke třetí dimenzi. A to v podobě nového pohybu úkroků do stran, což vám umožňuje uhýbat před protivníkovými pěstmi a kopy. Zajímavější však jsou další nové pohyby, které máte k dispozici. Když váš protivník ukročí před vaším výpadem k přehození, bude váš dobře známý přehoz najednou vypadat úplně jinak, protože váš bojovník přizpůsobí svůj útok tak, aby mohl lépe popadnout bokem postaveného nepřítele. I každý ze starých bojovníků ovládá nový soubor pohybů. Jak jinak.

Opět chybí střílečské pohyby (nepočítáme-li Ogrův žhavý dech), ale všichni hrdinové nyní mají nově tzv. 'reversals' (obra-



[1] Pokračujte ve hraní. [2] V opakovačce si ještě užijte Eddyho podivinský, break-dance.



BOJOVNÍCI

Nina Williams



Nina byla v Tekken 2 zajata Kazuyou a umístěna do pokusné jednotky kryogenního spánku. O 19 let později ji náhodou probudila Heihachiova soukromá armáda Tekkenshu. Pamatuje si všechno a ovládá ji Bůh boje. Její úkol? Zavraždit Jina Kazamu.

Yoshimitsu

Přes stále zlověstnější vzezření je to dobrý chlapík. Jeho přítel Dr. B přivedl k dokonalosti jednotku kryogenního spánku a zmrazil v ní svou nemocnou dceru. Jediným lékem je krev - koho jiného než Boha boje. Yoshimitsu má před sebou spoustu bojování.



King

Sírotek, kterého přijal stejnojmenný bojovník, nyní v důchodu. Po demisi Kinga prvního zdědil jeho leopardí čepici i wrestlingové bojové umění. Armor King se po uvedení nového Kinga prokeřne, že původního Kinga zabil Bůh boje a motivace je na světě.



Ling Xiaoyu

Další nováček. Ling Xiaoyu se schovala na Mishimově lodi, když kotvila v Hong Kongu. Poté, co byla objevena, poněkud protřídila stráž a zaujala přihlížejícího Heihachiho natolik, že jí slíbil pomoc, pokud zvítězí v souboji.





BOJOVNÍCI

Forest Law



Na návštěvě u Marshal Lawa při každodenním cvičení pochlebuje Paul mladému Forestovi, který je podobný Bruceovi Lee. Říká mu, že je lepší než jeho otec, a pozve ho, aby se zúčastnil turnaje. Forest vyskočí na Paulovu motorku a odjede s ním vstříc slávě. Starý pan Marshal se ale nedá příliš otrávit.

Lei Wulong

Mezinárodní super-
rváč, nyní 45 let. Bez
obav se pokusil vstoupit
do souboje přes
Heihachiho a doufá, že
bude moci bojovat se
svým dávným nepřítelem
Bruceem, kterého
skoro vyřídil v Tekken
2. Bruce se údajně
zabil při nehodě letadla,
ale Lei je přesvědčen,
že vlastní smrt
pouze fingoval.



ty). Tímto speciálním protiúderovým krytem nejen zastavíte přicházející útok, ale nasměrujete pěknou dávku úderu zpátky na útočníka. Fintička jak zlikvidovat chytrouše, který se vás pořád snaží uzemnit tím samým jedno-

[1] Po tom všem, co jste o tomhle 'Bohu boje' slyšeli, je hezké moci s tou sviní konečně prásknout o zem. [2] Jak se dalo čekat, Tekken 3 nezahodí ani jednu příležitost graficky se blýsknout.



duchým combem.

Až skončíte s objevováním všech tajných postav, je připravena spousta nových režimů a doplňků, aby vás hraní doma jen tak neomrzelo. Patří k nim obvyklý Time Attack a Practice Mode, plus nové módy Tekken Force, Tekken Ball a Theatre.

Tekken Force je volba hry se skrolujícím pozadím, něco na způsob hry Final Fight. Váš bojovník (v menší a méně detailní podobě) pochoduje zleva doprava a mlátí nejen své staré známé kolegy-bojovníky, ale občas i některého z poskoků Boha boje. Poprvé budete ve hře Tekken bojovat s více než jedním protivníkem najednou. Ze všech stran se budou slézat lidé, aby si do vás bouchli, než se vydáte na útěk. Je to vítaná

POPRVÉ BUDETE VE HŘE
TEKKEN SOUČASNĚ BOJOVAT
S VÍCE NEŽ JEDNÍM
PROTIVNÍKEM.

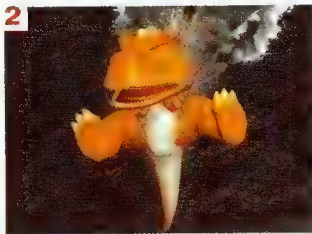
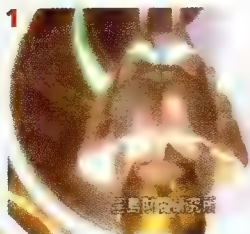
novinka v tradičním tekkenovském repertoáru, která přináší oživení a moře zábavy.

Volba Tekken Ball není žádný obtížný speciální pohyb, ale jde o bizarní verzi volejbalu, která se spustí po objevení všech hlavních postav. Tady místo bojování s nepřáteli plácáte do velkého plážového míče (samozřejmě ve zcela nové plážové aréně). Když se vašemu protihráči nepodaří odehrát míč zpět, utrpí újmu na zdraví, zvlášť když proti němu byl míč vyslán speciálním pohybem. Je to úchylná, ale zároveň skvělá zábava.

A pokud se vám skvělá intra a závěrečná sekvence líbily (a komu taky ne), volba Theatre vám poskytne další chvíle o něco pasivnější zábavy. Umožní vám nejen hrát všechny sekvence a intra z Tekken 3, jak se vám zlíbí, ale dokonce i všechny z Tekken 1 a 2, pokud máte starší díly doma samozřejmě.

A až zvládnete všechny pohyby každého závodníka i volbu Tekken Force, objevíte všechna tajemství a stanete se opravdovými Bohy boje, i pak vám zůstane režim pro dva hráče, se kterým si snadno vystačíte až do důchodu. To všechno dává dohromady pořádný balík nejvyšší kvality, a až vyjde, nebude mít soupeře. Začněte šetřit.

Daniel Griffiths



[1] Chudák stará Nina byla posledních 19 let mimo. [2] Zakoňčovací sekvence dinosaura Gona. [3] Yoshimitsu a [4] Jun.



PLUSY

- Nejlepší bojová hra, která kdy na světě existovala.
- Fantastická grafika, plus hudební zjevení.
- Nejžhavější bojové hmaty.

MINUSY

- Záříjové uvedení v Evropě.
- Možná trochu moc podobná hře Tekken 2.

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Protiže vlastního dokončenou japonskou (zcela kompletní) hru, jsou všechny spekulace o další zlepšeních nesmyslné. Všechno, co můžeme dělat, je doufat a modlit se za perfektní PAL konverzi - a tu Namco určitě dodá.

DEAD OR ALIVE

Trochu Jeana-Clauda v rak Damma, něco z atmosféry filmů z Vietnamu a hlavně hodně výkřiků typu „ááách!“. Je to bojovka s dámskými bonusy.

Krásu ženského těla lze ocenit mnoha způsoby. Fotografickou kolekcí Claudie Schifferové, uměleckým dílem Rubense nebo studiemi Henri Laurence. Stejně tak dobře se pochopitelně můžeme zaměřit na pornografické filmy, bulvární plátky nebo erotické časopisy. No, a pak je tu ještě možnost hry *Dead or Alive*. Je plná prsatých žen a obličejů, to vše pěkně zobrazeno. Není pochyb,

že jde o cynický marketingový figl směřovaný na mladé, hormony nadupané hochy. Figl takového ražení v běžných videohrách není často k vidění.

Dead or Alive je kromě toho velice rafinovanou trojdimenzionální kopací, házeč a mlátící záležitostí. Účastníci jsou velcí, elegantní a vypadají, jako kdyby je sestavili z obrovského lodního kufru plného polygonů. Můžete si vybrat z 11 bojovníků. Jejich roz-

manitost se vyrovná snad jenom eleganci pohybů. Jinými slovy: animace je příjemně osobitá, což dává hře zvláštní kvalitu, nádech automatu.

Hratelnost je asi taková, jakou si dokážete představit u her tohoto typu. Veškeré dění se odehrává na čtverci, který byl asi sestaven z velkých korkových dlaždic. Pozadí je statické, fotorealistické, ale dosti tuctové: šibenice, západ slunce, diskotéka... Vždyť to znáte. Pokud můžeme o pozadí vynést nějaký soud, tak snad jen konstatování, že hru kazí. Třeba to v plné verzi opraví.



[1] Velké, dobře stavěné postavy, elegantně a s ledovým klidem ze sebe navzájem dělají sekanou. **[2]** Jej! Dobře načasovaná rána na vanu. To muselo bolet.



■ VÝROBCE:	Tecmo	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	3D bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

[1] Stojka patří do tělocviku na základní škole, ne do bojové arény. [2] Teda... opravdu úchvatná kombinace. [3] Jako kdyby rány pod pás byly něco férového. [4] Komplikované myšlenky vám tato geniální hra sděluje jediným výstižným slovem. [5] Tady se můžete zpomaleně podívat, jak vám vytéká mozek z hlavy.



V úvodním menu najdete obvyklý výběr. Můžete se účastnit turnajů, zvolit si boj na čas, přežít, režim pro dva hráče, a samozřejmě i tréninkový režim, pokud náhodou máte pocit, že vaše schopnost rozsekat protivníka na kusy je nějak nedostatečná. Má to něco do sebe, neboť tyto rozmanité režimy vás alespoň ke hře připoutají na delší dobu a jen tak vás neomrzí. Boj je ve stylu vrážen a mlácení, přičemž hra poskytuje obrovskou škálu úderů. Pokud protivníka dobře trefíte,

odměnou vám bude výbuch bolestného řevu. Dokonce i ta nejmenší facka zde zní jako výbuch granátu, což je věc, která se mimo filmů s Budem Spencerem a Terencem Hillem zrovna moc neslyší. Zkuste kombinaci úderů, a bude to, jako když se vám rozpadá obývací na kusy. Pokud se pořádně rozjedete a protivníka vykopnete z ringu, vyletí do vzduchu, jako kdyby šlápl na neviditelnou minú. Je to celé nějaké divné.

Postavy účastníci se těchto brutálních hrátek lze rozdělit na tři skupiny. Ženy, které vypadají jako přiblížené manekýnky, militarističtí svalovci a akvalungoví potápěči. Poslední skupina je však zastoupena pouze jedním členem, nicméně je dostatečně

BOJ V *DEAD OR ALIVE* SE NESE VE STYLU VRÁŽENÍ A MLÁCENÍ, PŘIČEMŽ HRA POSKYTUJE OBROVSKOU ŠKÁLU ÚDERŮ.

zvláštní postavou na to, aby byl zmíněn.

Po prožití několika úrovněmi ze hry bolí hlava. Zvláště pokud proti sobě máte vlnadné štabajzny. V důsledku toho je dobré se naučit několik zvláštních kombinací, jinak budete procházet vyššími úrovněmi jen těžko.

Křivka znázorňující nabývání zkušeností je dobře vymyšlenou věcí.

Konečná verze by měla zaujmout jak opravdové bojovkové dábly, tak i nováčky v žánru. Úvahy o tom, že by vás hra mohla omámit, snad zůstanou pouze na teoretické rovině.

Stephen Pierce



[1] Dvě ženy proti sobě. [2] Údery na genitálie rozhodně nejsou pouze mužskou záležitostí. A to je možná dobře.



PLUSY

- Pino dobře propracovaných postav.
- Hra je napínavá a celkem i strhující.
- Předimenzované zvukové efekty zvyšují razanci.

MINUSY

- Pozadí je poněkud fádní.
- Po pátém zlikvidovaném soupeři začínají být protivníci opravdu drsní.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Lepší pozadí by mohlo lidem dodat přesvědčivější nádech reality, výběr doplnků energie by mu mohl dodat další rozměr. Každopádně, věci se mají tak, že *Dead Or Alive* se jistě zařadí mezi nejzajímavěji hrané hry na PlayStation.

Vzdouvající se šortky, pleskání kůže na vymakaných stehnech a spousta vyvětraného piva. Další fotbalová hra, ale tak trochu jiná...



[1] Detailní pohled na zaplněný stadion dokonale navozuje atmosféru velkého utkání. [2] Díky licenci bylo možno použít image mistrovství světa. [3] Velcí, dobře vykreslení hráči na sobě mají oblečení, které vypadá skutečně jako oblečení.

Tak, jak to vypadá a jak se to hraje? Odpověď je, že docela dobře a možná ještě lépe. Hra běhá v podstatě na upraveném *RTWC*. Chlapci a chlapi tu jsou graficky lépe propracovaní, během zápasu si většinou zašpiní dresy a někdy i natrhnou trenýr-

■ VÝROBCE:	EA Sports	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ STYL:	sportovní
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2



[1] Zkušený hráč právě předvádí dokonalý skluz. **[2]** Tady padlo opravdu hodně gólů. **[3]** Ukázka užití volby nastavení taktik během hry. **[4]** V celé hře máte možnost slyšet muže, kteří se cpou hranolkami a zvětralým pivem a navíc mimochodem fandí.

Gary Lineker, John Motson a v Anglii velmi uctívaný Des Lynam. Je zde také bonusový komentátor Kenneth Wostenholme, který proslul opakováním fráze „myslí si, že už je konec.“ Ten se ke slovu dostává, když se přesunete k výběru historických týmů - to znamená, že si můžete zahrát například zápas Anglie-Německo z roku 1966, hráči mají pochopitelně dnes už nemoderní dlouhé šortky a obraz je černobílý a zrnitý. Podobně všechny zápasy ze sedmdesátých let se nesou ve znamení vybledlých barev.

Jedním z úskalí všech fotbalových her je neschopnost brankářů. Zdá se, že *World Cup '98* se zaměřil i na tento problém, a tak brankáři konečně dokáží správně odhadnout vzdálenost mezi hráčem a míčem. Když jim dáte povel, vyběhnou a skočí hráči pod nohy a nebudou jako dříve stát na brankové čáře a čekat, až útočník vystřelí. Co se týče méně podstatných aspektů, pak je zajímavý výběr variant hráčů pro tým,

SKVĚLE SE OVLÁDÁ, A GRAFICKY JE TAK SEXY, JAK JEN SKUPINA MUŽŮ V TRENÝRKÁCH MŮŽE BÝT.

neboť můžete měnit rysy jednotlivých fotbalistů a svým hvězdám opatřit opravdu užité účesy. Určitě se při tom dobře pobavíte. Dále stojí za zmínku, že se mění počasí, i když zde pochopitelně chybí sněh, jelikož pravděpodobnost, že by se toto mistrovství světa hrálo v takových podmínkách asi není příliš vysoká.

Zdá se, že vše bylo podřízeno snaze přiblížit hru co nejvíce ke skutečnému fotbalu: Podíváte se na zápas v televizi, pak si ho znovu zahrajete na PlayStation. *World Cup '98*, který má doznat již jenom kosmetických úprav, vypadá hodně dobře, skvěle se ovládá a graficky je sexy tak moc, jak jen skupina mužů v trenýrkách může být. A s licenci v kapse... no konkurenti musí být rudí vzteký.

Stephen Pierce



PLUSY

- Pečlivá pozornost věnovaná grafickým detailům.
- Značná rozmanitost.
- Skvělý průvodce k letošnímu mistrovství světa.

MINUSY

- Stále ještě nedosahuje ladnosti některých fotbalových simulátorů.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Dodání pohybu hráčů by hru pozdvihlo na úroveň nejlepších fotbalových her. Hlavní menu by mohlo být jednodušší - je totiž trochu matoucí. To jsou ale jen takové drobné chybičky.

ky. Bohužel přestože je pohyb postav ladnější než v předchozí verzi, přesto nedosahuje příslušné úrovně v titulech jako je *Actua Soccer 2*.

Abyste si hru lépe užili, pohybuje se nad hřištěm jedna kamera velice blízko aktuálnímu dění. Každý zápas začíná státními hymnami a záběrem zblízka na hráče obou týmů.

Stejně tak kamera zobrazuje detail

v případě vstřelení gólu nebo spáchání faulu. Animace je velice detailní: vidíte, jak si brankář při výkopu vyhazuje míč z rukou na nohu, nebo jak útočník po faultu padá na kolena.

Hru doprovází dobrý komentář a i hezká analýza po skončeném zápase. U mikrofonu se střídají



[1-3] Je čas na soutěž. Před sebou máte výběr dresů. Ale ke kterým týmům patří? Za pomoci znalosti a úsudku přiřadíte dresy jednotlivým mužstvům, odpověď zašlete na obvyklou adresu a prvních pět správných odpovědí vyhraje skvělý výlet do Afghánistánu.



■ VÝROBCE:	Squaresoft	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	Sony	■ STYL:	RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	bude ohlášeno	■ POČET HRÁČŮ:	1



Squaresoft vydává první role-playing game od dob *Final Fantasy VII* a celá planeta sedí a čeká.



(1) Pozadí hry je až nemožně detailní. (2) Grafické frajeřinky ve stylu FFVII. (3) Trapas.

certní síni Carnegie Hall (kde se upeče publikum), než se rozšíří na další skutečně existující místa v New Yorku, jako je Zoo v Central Parku nebo Empire State Building.

Ti, kteří by si přáli styl hry *Resident Evil* z s přestřelkami, budou zklamáni: boje tu jsou ve stylu FFVII. Bitvy se ovšem odehrávají spontánně (nikoli střihem do oddělené „tematické“ arény) a Aya nemusí jen stát a nechat se tlouci, ale může uhýbat a odrazit útok nepřítele, než se pustí do odvety.

Ovládací systém je sice komplikovaný, ale pořad jednodušší než ve FFVII. Právě tohle rozzlobilo skalní přívržence Square, když byla hra vydána v Japonsku, ze všeho nejvíce. Na druhou stranu z *Eve* se právě díky tomu mohlo stát skvělé RPG jak pro fanoušky *RE*, tak i příležitostně příznivce FFVII. Současné vybavení hry - od zbraní po příšery - si, jak se zdá, získá nové publikum.

Daniel Griffiths



PLUSY

- Vypadá skvěle.
- Zahraje celá dvě CD.

MINUSY

- Jednodušší než FFVII.
- Rozhodně to není *Resident Evil 2*.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zoufale pomalá první půlhodina hry odradí mnohé lidi, kteří *RE* zkoumají v naději, že naleznou *Resident Evil* v squaresoftském stylu. A pak rozhodnutí zjednodušit boje, zbraně a systém upgradů zdáme také skalní příznivce *Final Fantasy VII*. Umm.

Kopíí *Final Fantasy VII* se prodalo víc kusů, než je atomů v krávi, a *Resident Evil* z opouští regály stejně rychle jako krysy potápějící se loď. Jaký manévry by tedy mohl být lepší než zkombinování nejlepších momentů obou her do samostatného celku, který ovládne svět? Taková je podstata *Parasite Eve*.

Vytvořili ji Squaresoft, tvůrci *Final Fantasy VII*, takže mezi oběma hrami najdeme mnoho podobností. Zaprvé vnitřní grafika hry je tak luxusní, jak jen si dovedete představit, s onou již dobře známou směsí polygonálně propracovaných postav a renderovaného pozadí v hi-res. Kamera je spíše než stylem FFVII (který pracuje s celkovými záběry z dálky) inspirována blízkými záběry a nezvyklými úhly

jako v *Resident Evil 2*. Stejně tak i postavy jsou mnohem větší a propracovanější, než trpasličí hrdinové FFVII. Hru pak ještě dotváří FFVII technika skrolujících obrazů, kde je zadní tapeta větší než obrazovka, takže kamera, na rozdíl od *RE*, následuje děj a pohyb postav. Opravdu působivé.

A příběh? Aya Brea, policajka v civilních šatech, projíždí New Yorkem a snaží se najít a zlikvidovat příčinu neznámého viru. Eve, mutující hostitel viru, způsobuje, že se lidé vzněcují a zvířata se mění v odporné bestie, které ničí všechno živé. Děj začíná v kon-

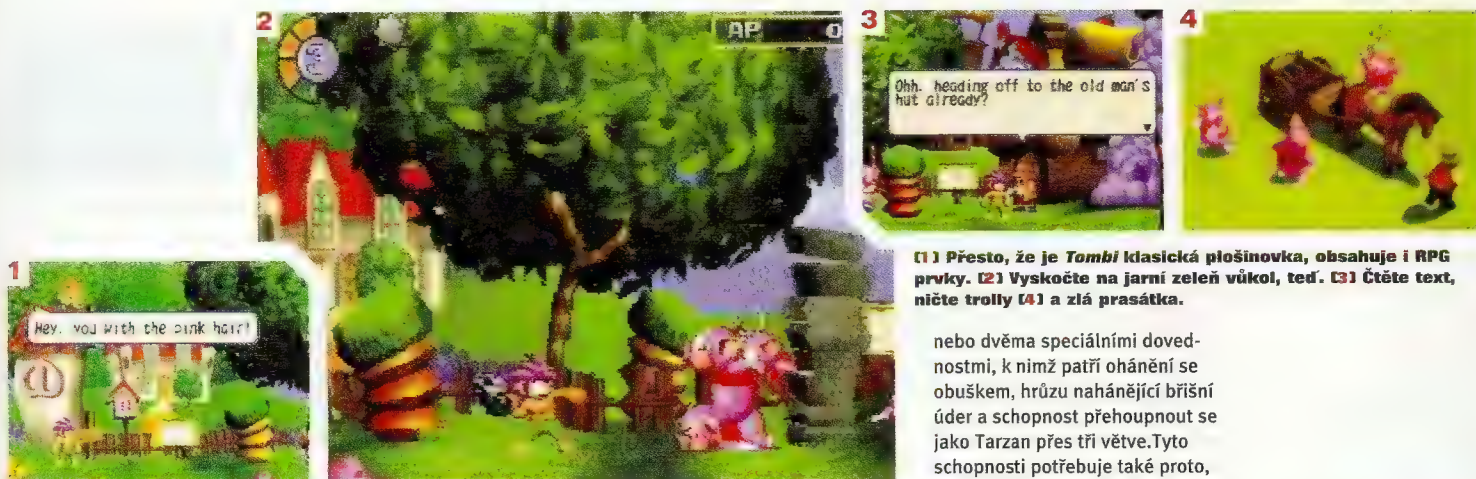


■ VÝROBCE:	Whoopee Camp	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	plošinovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1

PrePlay

TOMBI

Čas na flám? V této tradiční plošinovce hraje hlavní roli růžovovlasý, prasátka vraždící troll.



(1) Přesto, že je *Tombi* klasická plošinovka, obsahuje i RPG prvky. **(2)** Vyskočte na jarní zeleně vůkol, teď. **(3)** Čtete text, ničte trolly **(4)** a zlá prasátka.

Ti, kteří strávili svá raná hráčská léta ve společnosti *Super Famicomu*, budou nepochybně znát *Tombi*ho styl více než dobře. Je to roztomilé do stran skrolující plošinovkové dobrodružství se silným japonským nádechem (programátory Whoopee Camp dal dohromady bývalý zaměstnanec Capcomu)

a hlavním hrdinou, který se náramně podobá jedné z těch malých figurek trollů. Má okázalou kšticí růžových pačesů a nosí zelené kalhoty.

Hra se hraje ve 2D, i když postřehneme mírný příklon ke 3D. *Tombi* se občas může pohybovat do a ze scény, ale to je málokdy nutné. Může disponovat jednou

nebo dvěma speciálními dovednostmi, k nimž patří ohánění se obuškem, hrůzu nahánějící břišní úder a schopnost přehoupnout se jako Tarzan přes tři větve. Tyto schopnosti potřebuje také proto, že mu v cestě stojí spousta nepřátelských prasátek.

Ačkoliv základní herní akce je tradiční a velmi jednoduchá, objeví se zde i prvky z RPG. *Tombi* musí číst nápisy, které mu pomohou dosáhnout cíle, a je tu inventář, ke kterému může přidávat věci nalezené cestou. *Tombi* musí procházet tam a zpět úrovněmi a používat nashromážděné předměty a shánět informace od lidí, které na své pouti potká.

Na playstationovském trhu v angličtině je titulů tohoto typu velmi málo. Překlad z japonské verze (tam byla hra uvedena jako *Ore Tomba*) je téměř dokonalý. *Tombi* zaujme ty, kteří si libují v klasických 16-bitových plošinovkách, a stejně tak i ty, kteří se chtěji u své PlayStation trochu zasmát.

Steve Bradley



- Velké, nádherně prokreslené sprity.
- Klasická plošinovka plus RPG.

MINUSY

- Nic nového pod sluncem.
- Nevyužívá možnosti 32-bitové maštiny.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tombi je hra, která se díky četným tlačením, přeskokům mezi plošinami a RPG prvky, bude líbit tradicionalistům. Přeložená verze, kterou PSM žádá, obsahuje vedle bezvadných pasáží některá poněkud zvláštní slova. Doufáme, že tohle bude před vydáním zkontrolováno.



(1) Se SNES obeznámení hráči budou znát tento do stran skrolující systém. **(2)** Za pomoci klíčů můžete znovu a znovu vcházet do jednotlivých úrovní. **(3)** Grafický styl prozrazuje japonský původ.

Wild Arms

RPG je stále populárnější playstationovský žánr. Přehodte si plášť, uchopte meč a sledujte tento příběh.



K dispozici je úvodní sekvence animovaná v japonském stylu, která přináší řadu bledých pixelových obličejů s některými západními rysy. Nic originálního - doprovodný soundtrack je mimořádná skladba ve stylu hudby k italským „spaghetti-westernům“ od Sergia Leoneho.

„Ale vždyť to je Alundra,“ vykřikl kolemjdoucí, když jsme studovali rané stádium hry *Wild Arms*. Popravdě řečeno, řeč je tu o novém RPG firmy Psygnosis, tak velká je podobnost mezi *Wild Arms* a *Alundrou*. Obě jsou erpégéčka se svrchním „tříčtvrtečním“ pohledem, podobným grafickým ztvárněním, stylem a atmosférou.

Alundru jsme recenzovali v PSM č. 1 a tehdy nás překvapila: „Tohle je



[1] Ke hře si zvolte jednu ze tří postav. [2] Legend of Zelda-oidní. [3] Přestaňte žvanit...



přece *Legend Of Zelda* pro Playstation, “ pak dostala skvělých devět bodů. Pro ty, kteří se s *Legend Of Zelda* od firmy Super Famicom dosud nesetkali, budiž řečeno, že se jedná o RPG, které si bez předsudků vypůjčuje prvky rozmanitých žánrů, jako jsou plošinovky, adventury a hlavolamy, které dohromady vytvářejí atraktivní, pořádně náročnou hru. Pro playstationovský trh s RPG je však mnohem důležitější *Final Fantasy VII*. Role-playing se díky této senzační věci od Square rozšířila mezi masy a otevřela cestu pro řadu méně nápadných a méně výpravných RPG, které jdou v jejích stopách.

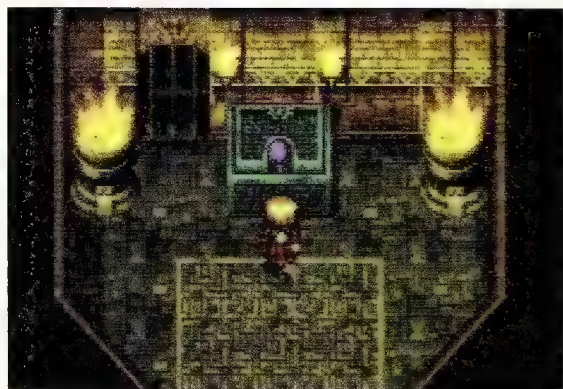
Wild Arms je určitě jedním z takových titulů. Spojuje roztomilost postav ze *Zeldy* s polygonovou dokonalostí a nádhernými intro sekvencemi *FFVII*. Počáteční šot doprovázený

dramatickou hudbou, jakou by Sergio Leone s potěšením složil pro italskou kovbojku, je opravdu úžasný.

Na začátku si můžete zvolit, jednu ze tří postav, kterou se chcete stát. K dispozici jsou Wandering Youht (Toulavý mladík), Treasure Hunter (Hledač pokladů) a Girl from Abbey (Děvče z opatství). Volba vás sice usadí na určité místo ve hře, ale v určitých momentech můžete přeskakovat do jiných úrovní. Tam, kde se střetnete s démony, se provede střih - zvolte tedy zbraň, rozsekejte toho padoucha a pak pokračujte k cíli.

Ačkoliv *Wild Arms* nedosáhnou závratných výšek *Final Fantasy VII*, zaujmou určitě ty hráče Playstation, kteří hladově po erpégéčkové stravě.

Steve Bradley



Aby bylo dobře vidět na to, co se děje, má hra tradiční „tříčtvrteční“ horní perspektivu.



PLUSY

- Rozsáhlé herní prostředí.
- Spousta hlavolamů.
- Slušný systém ovládaní.

MINUSY

- Není originální.
- Není tak dokonalá jako *Final Fantasy VII* od Square.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Wild Arms je v míchačce spolu s již vydanými (a skvělými) hrami *Alundra* a *Breath of Fire III*. Není tak úžasná jako *Final Fantasy VII*, ale je srovnatelná s mnoha dalšími RPG, i když vypadá poněkud zastarale. Nepochybně si najde útočiště v některých hráčských demovech.

■ VÝROBCE:	Europress	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ DISTRIBUTOR:	Europress	■ STYL:	závodní
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

PrePlay

Tommi Mäkinen RALLY

Co se takhle trochu vyválet v blátě? Hroší to přímo zbožňují, stejně jako některé herečky béčkových filmů. A možná se to zalíbí i vám, až se projedete s Tommim...

Někteří chlapi si auta polepují nejrůznějšími samolepkami - ve smyslu „jsem jednička“ atd. Ostatně znáte to, myslí si, že rázem budou rychlejší a lidé je budou považovat za vtipné a přitažlivé. Možná by si místo toho měli vyzkoušet hru *Tommi Mäkinen Rally*.

Hra v této verzi běhá velice dobře. Byly odstraněny některé puristické prvky rallye, čímž se posílil akční pocit. Nejzřetelnějším příkladem je, že nyní můžete závodit i proti jiným autům, nejenom s časem. Stejně jako ve všech rallye hrách, i zde strávíte nejvíce času snahou ustát nebezpečný smyk, takže ani není čas soustředit se na další zatáčku.



1 Špatné počasí je potíž, s níž se musí umět vypořádat každý ambiciózní řidič. **2** Tankování chce hodně koncentrace, jinak se soupeři ztratí v nenávratnu.



Nicméně obecně lze říci, že vozidla se ovládají mnohem snáze než ve *V-Rally*, proslulé svou obtížností.

Vizuálně není hra žádná bomba. Auta jsou hranatá a trochu více grafické péče by jim jenom prospělo. S tím tak trochu kontrastuje docela detailní pohled ve zpětném zrcátku. Závod se konají na různých místech, od veselého sluncem prozářené pláže až po tísňivé, deštěm

rozmáčené anglické kopce. Hra je nejpůsobivější, když se smráká. Déšť bičuje sklo auta, zapínáte mlhovky a z *TMR* se rázem stává festival světelných efektů. Světlomety ozařují bahnitou cestu a z aut před sebou vidíte jenom rubínovou barvu jejich brzdovek.

Hra je na dnešní poměry bohužel poněkud pomalá. Rozhodně v žádném okamžiku nemáte pocit, že byste jeli 130 km/h. Stejně tak by bylo třeba dohlédnout na fyzikální vlastnosti auta - na střechu vás může dostat i ten nejmenší obrubník.

Celkem bude hra mít 65 tratí, 65 zrcadlových tratí - a vůbec první traťový editor na PlayStation. S tímto vybavením na palubě plus ještě režimem pro dva hráče, režimem soupeření s Tommim a kompatibilitou s Dual Shock to ovšem vypadá, že hra bude mít něco do sebe.

Stephen Pierce



1 Teď je třeba auto rychle srovnat, jinak jste ztraceni. **2** V noci a v tunelu je grafika vynikající. **3** Tak a pořádně na to šlápní, synu.



PLUSY

- Traťový editor představuje vítané užvení.
- Velmi rozmanité dráhy a podmínky.
- Auta se celkem snadno ovládají.

MINUSY

- Graficky hra celkem ujde, ale není to nic extra.
- Zlá se trochu pomalá, chybí zde naprosto pocit rychlosti.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Mnoho věcí se do vydání hry ještě může změnit, včetně změny ovládání jednotlivých aut a většího počtu zvukových efektů. První změna snad odstraní některé trochu nerealistické aspekty vozů a patrně změní i povahu kolíží s předními.

Velká letní soutěž s hrou Gran Turismo

Od pondělí 22. června 1998 do pátku 18. září 1998 bude kontinuálně probíhat velká letní soutěž s hrou *Gran Turismo*, která je organizována rukou společnou Oficiálním českým Playstation magazínem, firmou Sony Czech a Bontonland Megastorem.

ZDE JSOU PRAVIDLA SOUTĚŽE:

Zúčastnit se může každý, kdo si zakoupil GT. Předpokládáme, že všichni, kdo tuto skvělou závodní hru vlastní, tráví hodně času závoděním, vyděláváním peněz a neustálým vylepšováním svých čtyřkolových miláčků. Až budete mít pocit, že jste opravdu hodně dobří a váš nejsilnější závodní vůz už rychlejší nebude, nastala ta pravá chvíle zúročit své zkušenosti (a svou vlastnoručně vyšlechtěnou superkár) v naší soutěži. Stačí si vzít memory kartu se svým vozítkem do kapsy a vyrazit do Bontonland Megastoru



v Praze na Václavském náměstí 1, kde se předvedete a váš výkon bude pověřenou osobou zaprotokolován. Pak už jen budete čekat na další číslo PSM, kde v pravidelné tabulce uvidíte, jak jste v konkurenci ostatních hráčů dopadli. Až skončí kalendářní léto a soutěž se definitivně uzavře, pak deset nejlepších závodníků bude vyzváno, aby se dostavili k účasti do finále soutěže o titul Nejrychlejšího

jezdce *Gran Turismo* v České republice. Kromě tohoto čestného ocenění bude na vítěze samozřejmě čekát i balík hyperatraktivních cen materiální povahy od firmy Sony.

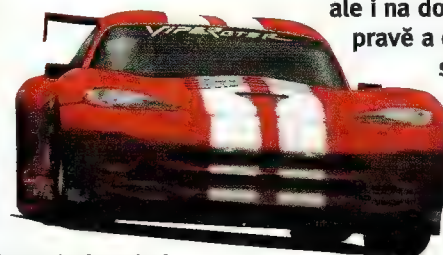
ZDE JE JEŠTĚ NĚKOLIK DŮLEŽITÝCH INFORMACÍ:

X Do Bontonlandu k zápisu můžete chodit v době kalendářního léta každou sobotu od 9 do 12 h dopoledne.

X Po dlouhém zvažování jsme určili coby závodní okruh trať č. 2 nazvanou TRIAL MOUNTAIN v délce 3979 metrů, která je středně obtížná, poměrně dlouhá a má nádhernou přírodní scénérii.

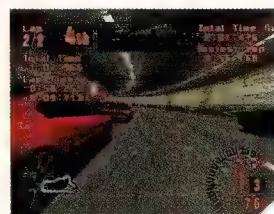


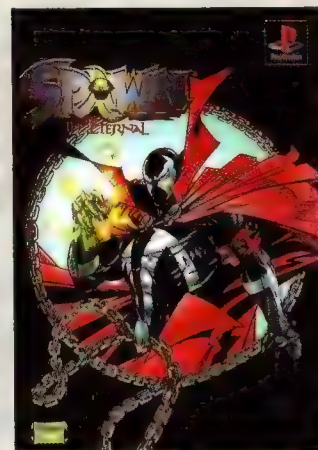
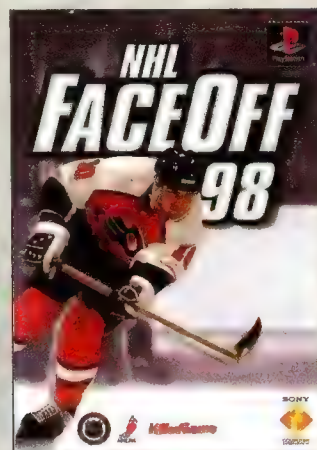
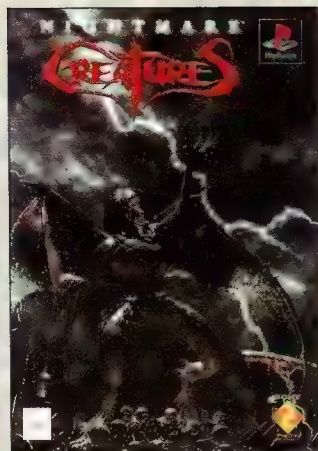
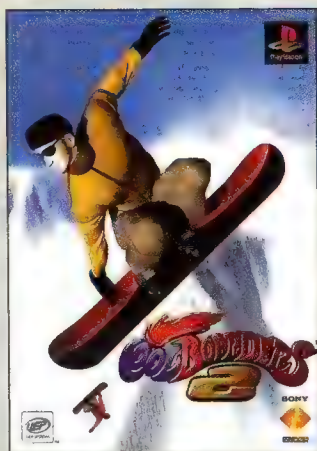
X Jestliže to není zcela jasné, opakujeme ještě jednou: Závodit můžete s jakýmkoli autem, které si sebou přinese- te na memory kartě. Nebude tedy záležet jen a pouze na vaší okamžité řidičské formě, ale i na domácí přípravě a dovednostech při vybalancování všech důležitých vlastností vašeho vozu.



vozu.

Máte-li ještě nějaké dotazy, neváhejte a směřujete je písemně na adresu redakce či elektronickou poštou na adresu playstation@score.cz. Do konce léta je ještě času dost. Ať se vám daří, přátelé!





**Tyto a mnoho dalších her
pro PlayStation dostanete
u těchto dealerů:**

- **Bontonland**, palác Koruna, Václavské nám. 1, Praha 1
- ▲ **Electrocity**, Centrum Černý Most, Praha 9
- × **Elvia Pro**, Pavilon - Vinohradská tržnice, Praha 2
- **Elvia Pro**, Milady Horákové 50, Praha 7
- **Elvia Pro**, Poděbradská 51, Praha 9
- ▲ **Elvia Pro**, Karlovo náměstí 19, Praha 2
- × **Elvia Pro**, V. Klementa 467, Mladá Boleslav
- **Elvia Pro**, Karla IV. 663, Hradec Králové
- **Euroshop**, Místecká 258, Ostrava
- ▲ **Europe Technic**, Nákupní galerie Mysibek, Praha 1
- × **Europe Technic**, Revoluční 2, Praha 1
- **Europe Technic**, Benešovská 42, Praha 10
- **Europe Technic**, Evropská 49, Praha 6
- ▲ **Europe Technic**, Náměstí Jiřího z Poděbrad 4, Poděbrady
- × **Europe Technic**, Na Poříčí 50, Praha 1
- **EiCom**, Nám. Republiky 63, Žďár nad Sázavou
- **EiCom**, 28. října 42, Ostrava
- ▲ **EiCom**, Americká 21 / Jungmannova, Plzeň
- × **EiCom**, tř. 17. Listopadu, Pardubice
- **EiCom**, Vratislavovo nám. 100, Nové město na Moravě
- **EiCom**, areál PTV, České Budějovice
- ▲ **Action CZ - Planeo**, Palackého 4448, Chomutov
- × **AD Elektronika**, Masarykovo nám. 17, Uherské Hradiště
- **Atlas electronic**, Na jezerce 12, Praha 1
- **Bazo**, Kostecká 2, Prostějov
- ▲ **Centron**, Nám. V. Mostecké stávky 3, Most
- × **Enc**, Masarykovo nám. 35, Brandýs nad Labem
- **Fast**, Benešovo nám. 557, Liberec
- **GV Elektronik**, Horská 7/12, Trutnov
- ▲ **K+B Expert**, Velká 4, Ostrava
- × **K+B**, Čakovická 835/2 Praha 9
- **K+B**, T. G. Masaryka 3, Příbram I
- **OD Kotva**, Náměstí republiky, Praha 1
- ▲ **Planeo**, Škroupova 2, Plzeň
- × **Promarket**, Tř. 8. května 20, Olomouc
- **Sattech One**, Vrchlického 27, Praha 1
- **Toda**, Masarykovo nám. 15, Říčany
- ▲ **Video Klinik**, Kounicova 20/22, Brno



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz



[1] Skvostná a impozantní atmosféra nahání strach. **[2]** Ze všech těch efektů by člověk zešlel. **[3]** Pozorně sledujte nebezpečné oblasti. **[4]** Vypustíte střelu a v klidu se díváte, jak letí. **[5]** Trubky... ale s čím?

Forsaken

Létající jízdní kola jsou voprux - od té doby, co se na nich proháněl E.T. a jeho pozemští kamarádkové.

Tedy, byla voprux, až do příchodu *Forsaken*. Zde naštěstí žádní pomilováníhodní mimozemšťani nejsou.

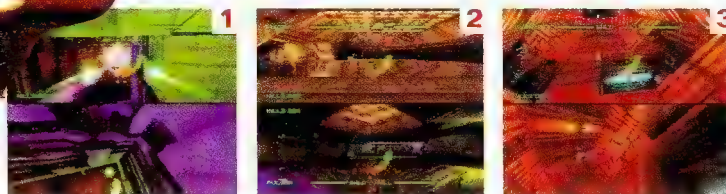
Pokud si to namíříte do některé z agentur zprostředkujících zaměstnání, většinou vám nabídnou spoustu nudných činností: dělat v útluku pro psy, práci v masokombinátu nebo u policie. Tedy tak to alespoň chodí v našem světě. Ale kdyby jste náhodou sháněli zaměstnání ve světě *Forsaken* od firmy Acclaim, výběr by sice byl menší, zato však mnohem zajímavější. Buďto můžete čistit ulice - pohybovat se na létajícím bicyklu a likvidovat roboty, no a nebo můžete také zemřít.

Forsaken je veskrze střílečková záležitost s prvky puzzlu a sbíráním předmětů, navíc hraná z pohledu první osoby. A spíše je to takový umělecký zážitek, než opravdová hra, koneckonců sám titul navozuje představu osobní účasti, což se nestává tak často.

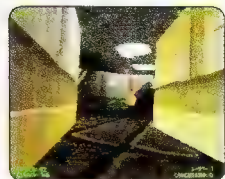
Descent byla dobrá hra, ale *Forsaken* ji posílá na smetiště dějin.

Omezení a sobectví vědci zcela vyplnili zem. Vše, co zde zbylo, jsou rozvaliny kdysi hrdé civilizace, hromady zlata a celá hejna vojenských robotů vyrobených za účelem odhánění kořistníků. Do toho přicházíte vy a váš bicykl.

Ve hře si můžete vybrat z 16 postav - některé jako Beard nebo Foetoid, genetický mutant, jenž potřebuje k životu ocel, jsou hodně zajímavé. Ale stejně barvitě jsou i ostatní postavy, všechny se pohy-



[1-3] Člověku se až dělá nevoľno z toho, jak se to vznášedlo pořád otáčí. S kocovinou hru rozhodně nehraje. Varovali jsme vás.





VÝROBCE:

Probe

DISTRIBUTOR:

Acclaim

DATUM VYDÁNÍ:

v prodeji

VĚKOVÉ OMEZENÍ:

11+

STYL:

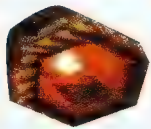
3D střílečka

SBÍRÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Pokud nepřítele rozstřílíte na kusy plechu a nýty, čeká vás odměna. Až se jeho plechová mrtvola odpaří, zůstane zde power-up. Seberte ho a dostanete střely, pušky, miny nebo vám naroste síla. Zde předkládáme malou ukázkou futuristického válečného náčiní, které stojí za to sebrat.

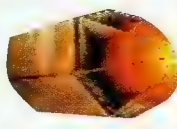
NYTRO

Zarízení na zvýšení rychlosti. Pokud ho získáte – možná právě díky tomu, že budete o čemup rychleji přemýšlet.



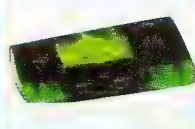
PINE

Divné jméno, ale skvělá věc. Je to vlastně mina, a když ji položíte, bude vysílat střely na všechny nepřátele v okolí. Dobrá věc.



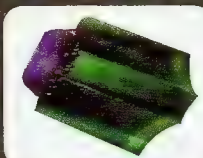
POWER POG

Jak smola, jak dopadá sám název. Doslova sbíráte sílu. Váš zbraň získá větší sílu.



QUANTUM

Tenhle tloušťka je ta vůbec nejlepší mina. Vypustíte ji a následoval bude strašný masakr. Je to docela šlupka, takže ji hodte a rychle se klidte.



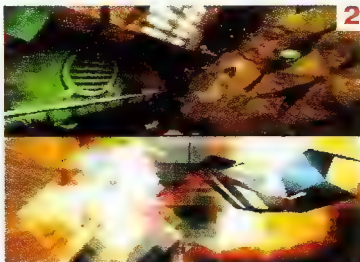
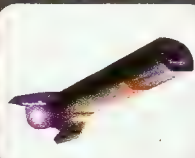
SOLARIS

Kusky sci-fi film nebo střela? Nabitost to drak. Špatný film se rozbíjí nebe. Skvělá věc.

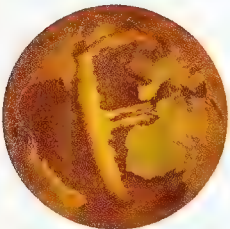


THOR

Jméno zní jako prostředek na čištění záchodových mís, ale ve skutečnosti je to vynikající zbraň. Získáte ji a pak se jen díváte, jak roboti berou nohy na ramena.



(1) Díky režimu s rozdělenou obrazovkou si to s kamarádem můžete pořádně rozdat ve válce plné létání a střelení a... tedy vlastně jenom létání a střelení. (2) Po úrovních se válí množství předmětů, které je třeba sbírat. Používejte je s rozvahou.



bují na různé upravených bicyklech vybavených proti gravitaci. Jakmile si vyberete osobní identitu, prostě dáte nohy do klipsen a vyrazíte do boje.

Součástí hry je procházení nejrůznějšími prostory vyvolávajícími klaustrofobické pocity, střelení potvor, získávání kořisti a pronikání jednotlivými úrovněmi, aniž by vaše kolo potřebovalo návštěvu u saturnské pobočky Mototechny. Hra se nakonec ukáže být pěkně obtížnou, a od té doby, co jsme ji viděli naposled (PrePlay, PSM 2), doznala změn, které ji činí ještě obtížnější. Vypadá to, že přibýlo robotů, a ti jsou navíc mnohem nebezpečnější. Laserové paprsky, energická pole a bomby se na vás sypou neuvěřitelnou rychlostí. Jde zde o to, co nejdříve palbu opřít a pak se klidit do bezpečí.

Toto je jedna z mála chyb, které *Forsaken* má. Hra je příliš složitá. Ve srovnání s vozítky nepřítel je váš bicykl příliš pomalý. Pokud se dostanete do obklíčení, jen zřídkakdy se vyhnete pořádnému výprasku. Na druhé straně logické problémy jsou poměrně jednoduché: stačí sesbírat klíče nebo zatáhnout za nějaké páky.

Vybavování vašeho bicyklu bojovou technikou je nekonečný proces. Oddělte robota a hned získáte nějaký užitečný doplněk. Mezi ně mimo jiné patří rychlopalné minomety nebo podivné „lepidlové“ bomby, které vašeho protivníka na několik vteřin znehybní, což je často životně důležité.

LADNOST, S JAKOU LZE LÉTAT KOLEM DOKOLA, PROZKOUMÁVAT RŮZNÉ DÍRY NEBO VERTIKÁLNĚ STOUPAT VZHŮRU, ČLOVĚKA DOSLOVA POSADÍ NA ZADEK.

Grafika je přímo skvělá, kombinuje promyšlené a úžasné světelné efekty s velice detailně propracovanou texturou, takže vytváří věrohodný futuristicko-apokalyptický design. Dokonale je ve hře řešen pohyb. Ladnost, s jakou lze létat kolem dokola, prozkoumávat různé díry nebo vertikálně stoupat vzhůru, člověka doslova posadí na zadek. V deathmatchovém režimu boje na život a na smrt ve dvou se tento efekt ještě zdvojuje – máte zde rozdělenou obrazovku, kopu bonusů na doplnění energie a spoustu příležitostí nechat vypařit své kamarády. Značně rozlehklý je všech 15 úrovní. Unavení, zmatení a trochu malátní budete již na konci té první.

Forsaken je nádhernou hrou, velice zábavnou, s impozantním prostředím a tunami výdobytků těžkého zbrojařství. Tyto věci nabízí mnoho her, ale jen zřídka se tyto prvky objevují najednou s tak elegantním výsledkem.

Stephen Pierce



Alternativy...

<i>Forsaken</i>	8/10
<i>Descent</i>	8/10
<i>Tunnel B1</i>	8/10
<i>Descent 2</i>	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA: S úspěchem lze pochybovat, jestli Monet maloval lépe. 9

■ HRATELNOST: Akce vtáhne, i když někdy vás uvádí do deprese. 7

■ ŽIVOTNOST: Dlouhá, dohrát ji znamená stát se hráčem na plný úvazek. 8

Forsaken působí ohromujícím dojmem nejen když se na něj díváte, ale i když ho hrajete. Trochu mu škodí přílišná složitost a pocit, že vaše vznášedlo za ostabími zaostává.

8
z deseti

[1] Bezmyšlenkovité tažení na soupeřovu bránu není zrovna nejlepší cestou k úspěchu.
[2] Elegantní hlavička Andyho Colea. Jde na bránu, ale je vidět, že brankář si s ní poradí...
[3] Z podobného úhlu by se to Popescovi mohlo podařit.



Three Lions

Dokáže po FIFA '98 a ISS Pro, nesoucích se zcela ve znamení hratelnosti, tato Američany naprogramovaná anglická národní hra zaujmout fotbalové diváky svou puntičkářskou precizností?

Fakt: Žádný anglický fanoušek by po mistrovství světa ani nevzdychl, kdyby na něm Anglie nehrála. Získat licenci na tento produkt tedy bylo dobře promyšleným tahem - pokud totiž Anglie mistrovství vyhraje, úspěch hry je zaručen bez ohledu na její kvalitu.

Další fakt: *Three Lions* je velice dobrou hrou, poutavou, ale zároveň náročnou, někdy až odrazující. Do žánru uvádí některé nové prvky: Je zde třeba získat jasný způsob herního projevu, takticky vystavět útoky atd. Jistého úspěchu sice můžete dosáhnout, i když budete hrát čistě instinktivně, nicméně nakonec jste vždy nuceni o hře přemýšlet. A co je ještě důležitější, naučit se ji dokonale ovládat.

Mnoho lidí možná nebude mít na první pohled na hru nejpriznivější názor právě pro její složitost, nedá se totiž hrát jako obdobné hry. Jen si zkuste hrát ji stylem, jako hrajete třeba FIFA, a uvidíte, kam dojdete. Nicméně pokud na hru nezanevřete a budete hrát s otevřenou myslí, brzy její zvláštnosti pochopíte a zvládnete ji. Například systém přihrávek na jeden dotek tvoří základ každého zápasu. Prostě ještě předtím, než míč dorazí k hráči, stisknete X a míč okamžitě poputuje ukázaným směrem. Díky trojúhelníkovým tlačítkem ovládanému krouže-

ní kolem jednotlivých hráčů můžete vytvořit i jiné přihrávky než v přímém směru tlačítek, což vám nakonec umožní vymyslet mnohem rafinovanější útočné strategie. Změnou je i to, že místo pouhých střel z voleje hra nabízí celou řadu dalších vzdušných přihrávek - jde zde opravdu o zcela nový fotbalový styl. Míč můžete ve vzduchu nejrůznějšími způsoby zpracovávat, nebo ho prostě napálit á la Shearer, ale to chce přece jenom hodně praxe.

Ovšem stejné praxe potřebujete ke zvládnutí systému střel. Na bránu můžete střílet kdykoliv, když jsou vaši hráči na polovině soupeře. Ale, a to je důležité připomenout, směr střely je určen postavením kruhového terče. Ten se pohybuje v závislosti na směrových tlačítkách.



JEN SI ZKUSTE HRÁT *THREE LIONS*, JAKO BY TO BYLA DALŠÍ *FIFA* NEBO *ACTUA*, A DALEKO SE ROZHODNĚ NEDOSTANETE.





■ VÝROBCE:	Z-Axis	■ DISTRIBUTOR:	Take 2
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	sportovní

TAKTICKÉ ORGIE

To, že fotbalové hry nabízejí jistý stupeň taktického ovládání, je normální. Tato hra však jde ještě o krok dále. Místo výběru ze seznamu obecných formací můžete vybírat jednotlivé hráče a umísťovat je na mapu hry. Vezměme příklad: hrajete s Anglií proti Argentině a zjistíte, že na křídlech je dost volného prostoru. Rozumným rozhodnutím by bylo postavit sem svá křídla, aby toho mohla využít. Rychle stisknete tlačítko „start“, přenesete se do takti-

ké sekce a Shearer s Sheringhamem na hrotech nebudou mít o přísun bočních přihrávek nouzi.

Také si je možno zvolit, jestli chcete hrát útočný fotbal nebo spíše obranný s protiútoky. Mezi těmito dvěma režimy lze přeskakovat stisknutím R2.

Doufejme, že jednoho dne bude taktika u všech fotbalových her takto snadná a uživatelsky přístupná.



Tato formace není postavena špatně, avšak Shearer s Sheringhamem nedostávají dostatečné pasy....



Máte možnost se podívat i na individuální statistiku hráčů. V Z-Axis byla na chudáka Gazzu asi přisná.



Zde lze také snadno vyměňovat hráče. Raději stáhněte ze hry i Southgatea, co kdyby došlo na penalty.



(1) Téměř slyšíte, jak trenér řve: „Přihraj!“
(2) Ať žijou fauly, kopance do lýtek, rány loktem do brady. Au.



Problém je v tom, že směr střely se neurčuje v momentu, kdy stisknete palbu, ale teprve přesně tehdy, když hráč na obrazovce opravdu do míče kopne.

Možná, že se časem naučíte vysílat dobře mířené střely. Ale je zde ještě jeden problém: brankáři. Hra má ty vůbec nejlepší, nejenom, že jsou jejich zásahy věrohodné, ale hráči s číslem jedna na dresu jsou navíc neuvěřitelně inteligentní. Zkusíte oblouček, následuje skvělá robinzonáda, zkusíte rychlou střelu z blízkosti, vyrazí ji skvělým reflexivním zákrokem. Dokonce můžete zkusit i pořádnou bombu do šibenice... ale co čert nechtěl, v posledním okamžiku ji brankář vyškrabne na roh.

Samozřejmě proti vám nestojí pouze samotní brankáři. Obrana

THREE LIONS NENÍ ŽÁDNOU PROSTODUCHOU ČUTANOU, JE TO HRA PRO OPRAVDOVĚ ZAPÁLENÉ FOTBALOVÉ FANOUŠKY.

rovněž tvoří kapitolu samu pro sebe. Pokud chcete vyhrávat, nezbyvá vám, než se naučit blokovat střely, zachycovat přihrávky a zvládnout skluzy v pokutovém území. Jako vždy, i zde je klíčem trénink.

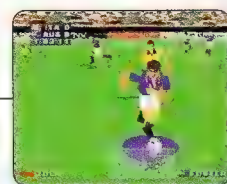
Nicméně přes všechny tyto skvělé věci je na hře ještě co vylepšovat. Za prvé není zrovna graficky nejpřitažlivější - má sice skvělou animaci hráčů, ale jejich pohyb vypadá hodně nevěrohodně. Vizuální stránce chybí jistá ostrost, alespoň taková, na jakou jsme zvyklí u průměrných her od Psygnosis. Také je docela obtížné zaměřit se na hráče, neboť celý děj je prezentován ze značné vzdálenosti.

Podobných malých chyb je ve hře celá kopa, což poněkud paradoxně přispívá k jejímu realismu. V některých svých momentech to není nikterak zábavná hra, avšak hned také vychází najevo proč - to totiž vy, hráč, hrajete špatně. Svou přímocarostí je *Three Lions* ideální hrou pro vášnivého fotbalového fanouška. Díky ní se takovito nadšenec může osobně podílet na těch nevíce strhujících zápasech - pokud mu ovšem chybí precizní schopnost ovládat joypad nebo fotbalové zkušenosti, asi jen těžko tuto skutečnost ocení. Je možné zde střilet neuvěřitelně krásné góly, ale chce to hodně cviku - a pokud vás tato vyhlídka zrovna nenaplňuje nadšením, možná byste se měli porozhlédnout někde jinde.

A co se týče otázek, zdali hra náleží do první ligy playstationových her, zůstane naše odpověď otevřená stejně jako samotná hra. Člověk, kterého baví fotbalové hry, by ji asi měl mít, stejně jako by měl mít FIFA, Actua nebo ISS Pro.

James Pierce

pozn. redakce: Dozvěděli jsme se, že hra *Three Lions* bude v různých zemích distribuována pod různými názvy. V českých obchodech naleznete pravděpodobně hru pod názvem *Golden Goal*.



Alternativy...

ISS Pro	9/10
Three Lions	8/10
FIFA '98: RTWC	8/10
Kick Off '97	6/10
Kick Off World	3/10



PlayStation
Magazín 3

VERDIKT

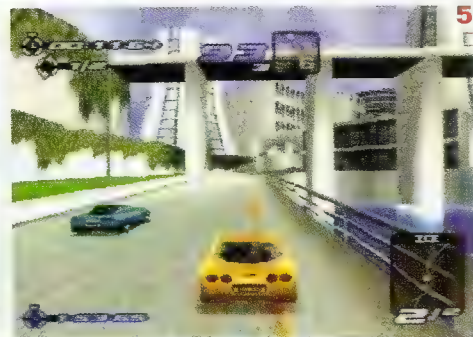
- GRAFIKA: Docela dobrá animace, ale vizuálně příliš hranatá. 6
- HRATELNOST: Hraje se to jako fotbal... a stejným způsobem to naštve. 8
- ŽIVOTNOST: Trvá celé věky, než hru zvládnete, je to výzva. 9

Vynikající fotbalová hra, kterou pro fotbalové fanoušky vytvořili jiní fotbaloví fanoušci. Kdyby byla přístupnější a vypadala o něco lépe, hodnocení by bylo ještě vyšší...

8
z deseti



1 Ztraceně. Zase mě zablokovali policajti. **2** Osvětlení v NFS III fakt nevypadá špatně. **3** Jejda... zase poldové. **4** A maj mě. **5** Některé tratě mají opravdu pozoruhodnou architekturu. Kupodivu vypadají lépe když jedete v opačném směru.



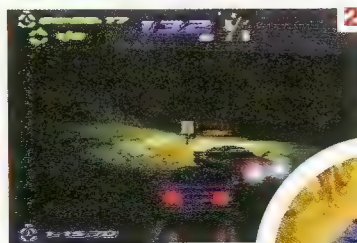
Need For Speed 3 Hot Pursuit

Super auta a nervy drásající honičky, to je třetí

pokračování proslulé závodní hry. Co chtít víc?



1 Noční závody jsou opravdu náročné... **2** ...ale také velmi efektní. Doporučujeme řádný trénink před tím než vyrazíte na ostro.



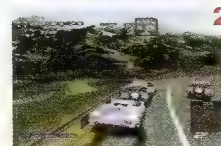
Zavřete na chvíli oči a představte si horkou arizonskou poušť. Všude kolem se chudáci spoluobčaně plahočí a touží po kapce vody, Coly, Sprajtu nebo aspoň Poděbradky. Vy ne. Vy sedíte ve svém Lamborghini Diablo SV a řítíte se po mírně se vlnící dálnici rychlostí hodně přes 200 kilometrů za hodinu. Klimatizace tiše šumí a vy líně přemýšlíte, jestli na své skvělé fáro sbalíte nejbližší krásnou stopačku...

Teď zase oči otevřete a podívejte se na nejnovější auto-

mobilovou závodní hru firmy Electronic Arts, totiž na třetí díl ságy Need For Speed nesoucí podtitul Hot Pursuit. S Need For Speed se už nějaký ten pátek setkáváme nejen na Sony PlayStation, ale i na IBM PC kompatibilních počítačích a i na jiných platformách, jako bylo třeba 3DO (budiž mu země lehká). Co všechno nám nabízí ve své třetí inkarnaci?

V první řadě samozřejmě výběr z osmi různých aut - a dlužno poznamenat, ne jen tak ledajakých aut. Většina z nás nejen že si na takové auto ani nesáhne, my ho pravděpodobně ani v reálu neuvidíme. Netřeba ale zoufat, Need For Speed III vám dovoli na tento smutný fakt zapomenout a na (skoro) vlastní kůži si vyzkoušet, jaké to je, stát se řidičem, nebo spíš pilotem takových vozů snů, jako je Lamborghini Diablo SV a Coutach 25th, Ferrari 550 Maranello a 355 F1, Mercedes CLK-GTR, Chevrolet Corvette C5, Jaguar Sport XJR-15 a v neposlední řadě Italdesign Nazca C2. Že vám Italdesign Nazca nic neříká? Nic si z toho nedělejte, autorovi tohoto článku také ne. Z povídání ve hře jsem se ale dozvěděl, že Nazca je ideálním sportovním vozem, vzniklým kombinací německého podvozku a italského designu karosérie - a čistě mezi námi, vypadá a jezdí fakt dobře.

Sebelepší auta jsou sama o sobě samozřejmě na nic, pokud nemáte kde je prohánět. Need For Speed přirozeně



1 Snaha policistů o zablokování cesty je někdy opravdu nepřijemná. **2** Dost nerad bych se do nich naboural.

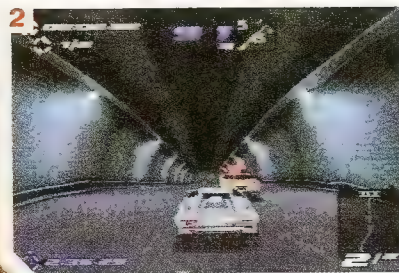
DESIGN TRATÍ SI ZASLOUŽÍ
OCENĚNÍ, JAK Z GRAFICKÉHO HLEDISKA,
TAK Z HLEDISKA SAMOTNÉ
HRATELNOSTI.





■ VÝROBCE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTOR: Electronic Arts
 ■ DATUM VYDÁNÍ: v prodeji ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
 ■ STYL: závodní

[1] Radioteleskop? Proč ne... hlavně ho nenabořit. [2] Tunel. Hlavně se neodrážet od stěny ke stěně, což je těžší než by se zdálo. [3] Tohle taky nevypadá zrovna zdravě.



NFS III VYŠLA TAKŘKA SOUČASNĚ S GRAN TURISMO, S KTERÝM SE BOHUŽEL OPRAVDU NEMŮŽE ANI NÁHODOU MĚŘIT.

k několika tratím, další získáte až jako odměnu za vítězství v jednotlivých úrovních šampionátu. Co vás ale možná překvapí, pokud jste nehráli jistou starší verzi *Need For Speed*, je režim *Hot Pursuit*, ve kterém závodíte na normální silnici a soupeříte nejen s normálním protivníkem, ale i policejními hlídkami, jejichž cílem pochopitelně není dosáhnout lepšího času než vy, ale zastavit vás za rychlou jízdu (i za cenu zablokování silnice) a napařit vám pokutu. Díky tomu tento režim skutečně získává na atraktivitě.

Need For Speed III opravdu není špatná hra, má ale v jednom obrovskou smůlu. Vyšla totiž takřka současně s *Gran Turismo*, s kterým se bohužel opravdu nemůže měřit. *Gran Turismo* běží zřetelně rychleji, pocit z jízdy je v něm mnohem silnější a hlavně nabízí mnohem širší nabídku jak automobilů, tak tratí. *Need For Speed* má proto převahu pouze ve dvou bodech: simulovaná auta, která jsou skutečnými bonbónky pro každého fandu motorismu, a režim *Hot Pursuit*. Jestli vás alespoň jeden z těchto bodů láká, pak pro vás *Need For Speed III: Hot Pursuit* nebude zklamáním. V opačném případě, pokud chcete dobrý automobilový simulátor, si poříďte *Gran Turismo*.

Bob Koutský

Alternativy...

<i>Gran Turismo</i>	10/10
<i>Rage Racer</i>	9/10
<i>Ridge Racer</i>	9/10
<i>Need for Speed</i>	8/10
<i>Need for Speed 3</i>	7/10
<i>Need for Speed 2</i>	5/10

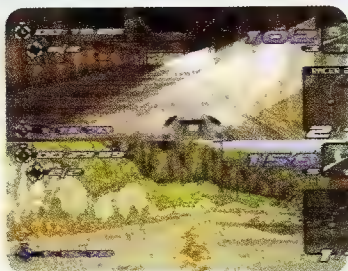


obsahuje pěknou nabídku uzavřených okruhů. Design tratí si zaslouží ocenění jak z grafického hlediska, tak z hlediska hratelnosti. Každá trať se nachází v jiném prostředí, jejich okolí jsou plna různých detailů (které občas upoutají pozornost řidiče až příliš), některé jsou snadné a jen mírně zvláště, jiné jsou samá klička, v dalších se střídají triální úseky s pekelně těžkými částmi.

Jezdit můžete hned na několik způsobů. Asi vás nepřekvapí režim tréninku a režim běžných závodů na okruzích, ať už jednotlivých nebo celého šampionátu. Také vás asi nepřekvapí, že z počátku máte přístup pouze

ZKUSME TO VE DVOU, KOTĚ

Need For Speed III se hraje ještě lépe ve dvou, ostatně jako skoro každá hra. Obzvlášť patrné je to při režimu *Hot Pursuit*, ve kterém vám život znepříjemňují i policejní auta. Protože se zaměřují většinou na toho, kdo zrovna vede (díky tomu, že více porušoval dopravní předpisy), závod je často do posledního metru nerozhodný a dramatický. Pokud k tomu ještě přidáte závodění v noci nebo za špatných povětrnostních podmínek, závod se mění na sérii srážek, havárií, bouráček, kolizí, pokut a kdoví čeho ještě. To ovšem neznamená, že by to nebyla zábava...



První trať, Hometown, je díky absenci ostrých zatáček obzvlášť dramatická, jelikož je dosti těžké ujet soupeři.



Noční závody. Jako by nebyly dost těžké samy o sobě, ještě se vám tamplete kamarád a banda neúplatných policajtů.



NFS III si zachovává docela hezkou grafiku i v režimu rozdělené obrazovky, což není rozhodně pro split-screen samozřejmostí.



Praví závodníci preferují interní pohled z vozu na trať, jsou ovšem i tací, co mají radši pohled externí. *NFS III* nabízí oba.

VERDIKT

PlayStation
Magazín

- GRAFIKA: Detailní, efektní světelné efekty, mohla by být rychlejší. 7
- HRATELNOST: Obzvlášť honičky s policií stojí za to. 7
- ŽIVOTNOST: Trať není moc, ale režim dvou hráčů jen tak neomrzí. 8

Jestli se vám líbí dramatické honičky s policií, tak je *Need For Speed III: Hot Pursuit* s excelentním režimem pro dva hráče pro vás jako dělaný. Zkuste ho...

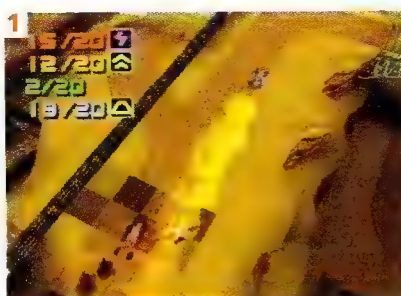
7
z deseti

(1) Ne, to není ukázka ze hry.
 (2) „Miniauto, pane? Přeje si pán půvabné zelené kostky na střechu?“
 (3) Když je několika řidičům pozhánáno symbolem bleskového zrychlení, následuje obvykle masový karambol. (4) *Circuit Breakers* je následníkem *Supersonic Racers*.



Circuit Breakers

Připomeňte si svoji starou hračku, autíčka značky Matchbox, a představte si je v přišně návykové závodní hře. Nemůžeme to ani popsat...



(1) Po prvních 20 bodech přicházejí výhody (můžete upravit plány). Jasně že se nemůžete zabýdlet jen na jedné trase.
 (2) Zelené mini právě uskutečňuje své úmysly. Brutální počín. (3) Power-up 'Profesor Pet Pending' vám dá pořádnou rychlost.



ámy a pánové, chlapci a děvčata, je naší povinností, abychom v této důležité chvíli učinili oficiální prohlášení. *Circuit Breakers* je MISTROVSKÁ HRA.

Jistě že tomu tak nebylo vždy. Vyskytlo se mnoho zasloužilých hráčů s bezmezným nadšením. Někteří přísahali věrnost v chrámu Tekken, zatímco jiní dávali přednost brutální stránce her - tanci krvavých skvrn, jakým je *Time Crisis* nebo krví prosáklý *Resident Evil 2*. Opravdu pochopitelný výběr, ovšemže zaslouže-

ný. Takže jaká hra může spojit takhle slavné tituly? Co třeba pořádně promakané honičky miniautíček, v nichž nechybí neónové efekty, závodní extáze a adrenalinové bomby?

Ti, kdo mají alespoň základní znalosti historie, jsou jistě obeznámeni s předchozím dílem *Circuit Breakers*. Byl nazýván *Supersonic Racers* (podle programátorů Supersonic Software) a dost si toho vypůjčil z *Micro Machines*. I nadále zůstává zajímavou hrou, ale s výhodou časového odstupu vidíme, že hodnocení osm z deseti v PSM bylo trošičku velkorysé. Pozor, jenom trošičku. Některé z okruhů nejsou dostatečně dobře vypracované (jsou příliš úzké, příliš klouzavé, atd.) a auta drobet malá, ale v režimu pro více hráčů se rozhodně nemůžete nudit.

Avšak ve svém zájmu o vědecké experimentování si Supersonic Software s hrou několik let malinko pohráli,

VE SVÉM ZÁJMU O VĚDECKÉ
 EXPERIMENTOVÁNÍ SI SUPERSONIC
 SOFTWARE S HROU NĚKOLIK LET POHRÁLI,
 A PŘICHÁZEJÍ S *CIRCUIT BREAKERS*.



■ VÝROBCE:	Supersonic Software	■ DISTRIBUTOR:	Mindscape
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	závodní



- 3 [1] Na tomto úseku se raději vyhněte okraji. [2] Očekávaný sněžný okruh je široký a překvapivě lehký. [3] Klikaté vysokohorské okruhy hrozí příšernými pády. A led na silnici vám to moc neusnadní. [4] Najed'te přímo na vašeho protivníka, bude legrace.

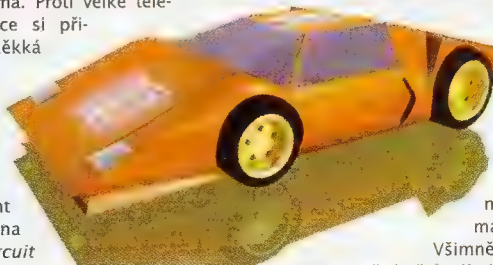


a přicházejí s *Circuit Breakers*. V původní verzi může hrát najednou až osm borců, pokud máte požadované množství joypadů a multi-tapů. Tahle možnost byla stažena na polovinu, na zvládnutelnější čtyři, a právě v této podobě *Circuit Breakers* hrdě nesou přívlastek MISTROVSKÁ HRA.

Tady jsou instrukce pro vytěžení maxima. Proti velké televizní obrazovce si při-

pravte čtyři křesla (nejlépe měkká a pohodlná - i když by se vám možná líbilo přidat jednu pořádně rozvrzanou židli pro nejnebezpečnějšího protivníka). Připojte PlayStation a příslušná periferní zařízení. Přesvědčte se, že volba 'Stunt Frequency' je nastavená na 'Plenty'. Pusťte se do *Circuit Breakers*.

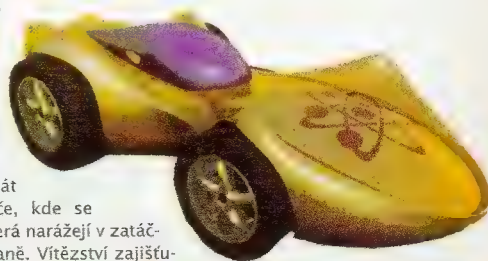
Cílem závodu s vrchní perspektivou je nechat všechny protivníky placatit se na spodku obrazovky a sám zatím uhánět do dále pro body. Nicméně k dispozici jsou i jiné, zákeřnější způsoby, jak



naložit s nepřítelem, konkrétně sbírání premií, které se objevují jen zřídka. Ti prozíravější z vás by se měli rychle poohlédnout po okolních stránkách, kde o tomto sbírání najdete mnoho podrobnějších informací. V znalosti je síla.

Všimněte si rozmanitosti povah těchto předmětů záhuby. Zvládnout co nejúčinnější využití tohoto získaného inventáře je vědomostí k nezaplacení. Uvolnit louži oleje nebo neuvolnit pulzující energii zkrátka není všechno. Místo a čas jsou vhodné pro kolov. Důležité je, že můžete sbírat spoustu předmětů a manipulovat s nimi za pomoci spodního tlačítka na pravé straně a nepochybovat o tom, že závody budou díky 'sebraným premiím' dokonalé.

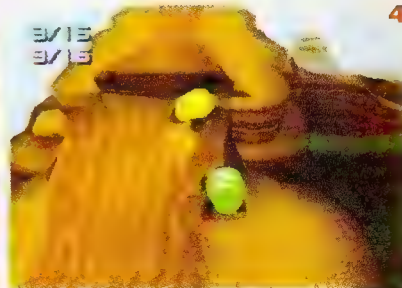
Okruhy jsou rozmanité. Některé krátké, jednoduché a lehké na projetí (právě takové bývají nejpůsobivější), jiné dlouhé a klikaté a skoro až příliš zákeřné, dokonce i pro ty nejzatvrzelejší závodnické labužníky. Ty poslední zmiňované okruhy je nejlepší hrát v nastavení pro jednoho hráče, kde se motá ještě sedm dalších aut, která narážejí v zatáčkách a používají posbírané zbraně. Vítězství zajišťu-



2



3



4

[1] Abyste získali body, musíte uhánět daleko od protivníků - až na kraj obrazovky, ať už se tam dostanete čestně nebo lži. [2] V některých okruzích se objevují pohyblivé plošiny, což je legraci ku prospěchu hry. [3] Jeden z cheatů změní všechny auta v barevné fazole. [4] Mini, plnoleté...

ZLOMYSLNOSTI

Podobně jako *Micro Machines V3* obsahují i *Circuit Breakers* velmi širokou paletu všelijakých power-upů, pomůcek a čirých zlomyslností, pomocí nichž můžete mučit protivníky. Naše tipy - vyhodte odpad na most, Pat Pending na rovných úsecích, olejovou skvrnu v zatáčkách a řízené střely ve chvíli, kdy si připadáte jako James Bond.



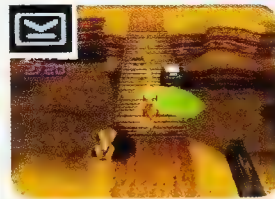
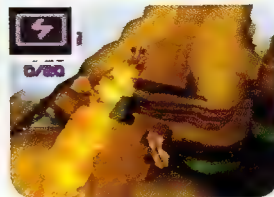
Trpaslík - scvrkněte svoje auto a dívejte se, jak prodouzne houfem ostatních.

Obr - pořádně zvětší vaše auto, a i když je to jen na chvíli, můžete ostatní rozmačkat.



Silové pole - nebezpečně pulzuje a odmršťuje auta ven z trati. Používejte na mostech.

Bleskové zrychlení - vystřeli vás to bleskově vpřed, ale pozor na zatáčky.



Odpad - vyhodte odpad a se škodolibou radostí pozorujte, jak se jím ostatní prodírají.



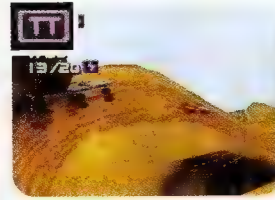
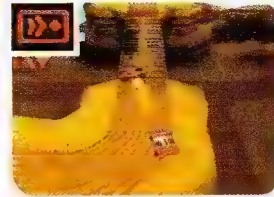
Mastný kouř - vypusťte jej někomu před nosem, a on neuvidí ani ň.

Ohnivá koule - nejen spálí vše živé, ale dodají vám i rychlost. Opatrně s nimi.



Olejová skvrna - louže oleje udělá z každého, kdo do ní vjede, dokonalého blbečka.

Řízené střely - pět ohnivých koulí, které pošlou nepohodlného protivníka pod kytičky.

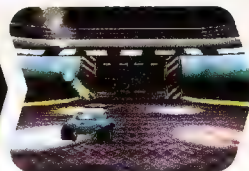


„Pat Pending“ - královská dávka energie vám dá fantastické schopnosti. Skvělé.

AUTOMOBILY SE LIŠÍ VELIKOSTÍ A TVAREM, ALE VŠECHNY JSOU VYBAVENY STEJNĚ, TAKŽE JE ÚPLNĚ FUK, JESTLI SI VYBERETE MINI NEBO DRAGSTERA.

je proniknutí do další skupiny okruhů, kde auta jezdí rychleji a řidiči jsou zákeřnější.

Circuit Breakers je legrační, bláznivá hračka pro osamělé specialisty na rychlost, její skutečné kouzlo ale pramení ze zážitku z nepopsatelně vtahující hry pro několik hráčů (při optimálním počtu čtyř borců). Sestřelení nepřítele ze silnice dělovou koulí, scvrknutí vašeho auta na ještě přtavější velikost, vypuštění zhooubného černého mraku, který zahálí protihráčovo auto, skákání po střeše a zdemolování vozítka protihráče, použití pole energie, které zákeřně vyprovodí dalšího závodníka - všechny tyto odporne způsoby, jak se



Hra poskytuje velké množství okruhů a v každém z nich se vypořádáváte s jinými obtížemi. Než začnete závodit, vyberte si vozítko podle vlastního gusta.

stát vítězem, mnohem více potěší, když jejich oběť z masa a kostí sedí vedle vás.

Automobily se liší velikostí a tvarem, ale všechny jsou vybaveny stejně, takže je úplně fuk, jestli si vyberete mini nebo dragstera. Pokud jde o ovládání, udělali programátoři pořádný kus práce, zde se s joypadem v rukou budete cítit opravdu skvěle. Množství okruhů přímo vybízí k prozkoumání. Líbila se nám jednoduchá trasa kaňonem a báli jsme se podvodních kejkli ponorky. Užili jsme si snít i dehtem zašpiněný úsek, ale když někdo navrhne cestu po Benátkách na motorových člunech, mějte se na pozoru. Každému podle jeho chuti, to je vše.

Toto je daleko nejzábavnější multiplayerový titul roku. Dáváme přednost *Circuit Breakers* před *Micro Machines V3*, nemluvě o *Supersonic Racers*. „Zahrajme si ještě jednou,“ bude slyšet z vašich obýváků ještě dlouho poté, co nás nadcházející léto opustí. Takže CB dostala díky vašemu předpokládanému nadšení (na beton) mamutích devět z deseti. Dál od vás.

Steve Bradley



(1) Přátelé, tohle je MISTROVSKÁ HRA, ale nejdřív si sežente tři kamarády.
(2) Prolette skrz hořící kamenné zdi.



VERDIKT

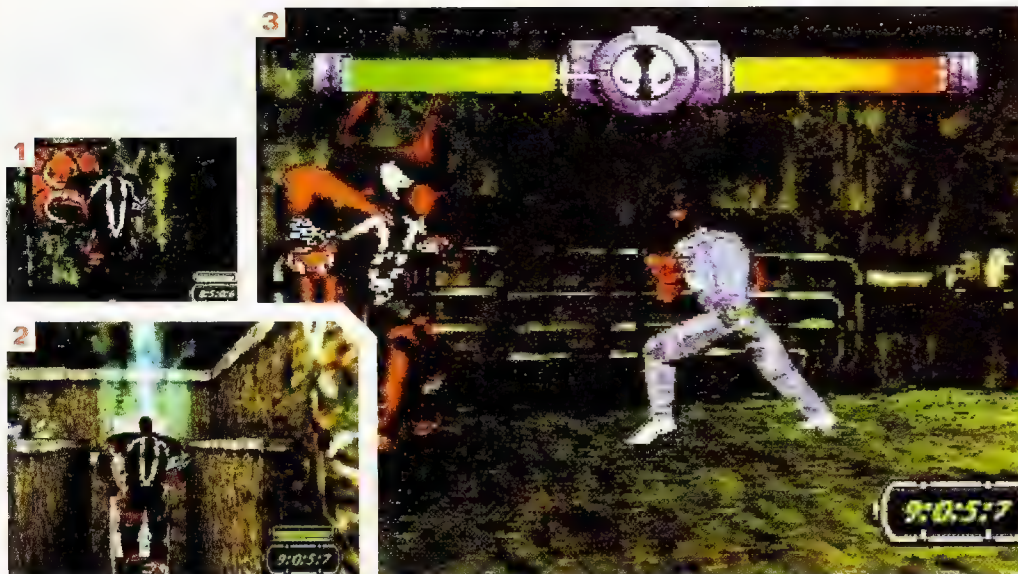
- GRAFIKA: Dobrá, ve stylu kreslených pohádek, totéž u animace. 8
- HRATELNOST: Vzrušující, návyková hra, se spoustou legrace. 9
- ŽIVOTNOST: Pěkně dlouhá, zvláště když závodíte proti kámošům. 9

Jedná se o návykové, chytré, hodnotné závodění, obsahující některé nejlepší známé okruhy. Nejúžasnější při počtu čtyř hráčů. Kupte si multi-tap a jděte do toho.

9
z deseti

■ VÝROBCE:	Sony America	■ DISTRIBUTOR:	Sony
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
	■ STYL:	3D adventura/bojovka	

PlayTest



[1] Tahle grafika byla přežitkem už za dob Aloise Jiráska. Počítačové temno. Sony evidentně k její optimalizaci nepoužila svůj Analyzátor 2700. [2] Nedokážu si vzpomenout na hru, jejíž hrdina alespoň jednou nezabrousil do kanálu. [3] Toto je záběr z jedné... jak to jen nazvat... bojové sekvence. Máte jeden úder levou rukou, jeden úder pravou rukou, jeden kop levou nohou a jeden kop pravou nohou. Užijte si to. [4] Až budete rozbíjet telefonní budky, zkuste si představit, že jsou v nich zalezlí vyděšení autoři hry.

Spawn: The Eternal

Věčnost je dlouhá. Pokud ji strávíte

s hrou *Spawn*, bude vám připadat ještě delší.

Informace pro totální comicsové panice, kteří trávili svůj dosavadní život v eskymáckém iglú s černým pytlíkem naraženým na hlavě: Spawn je jednou z nejpůvodnějších comicsových postav.

A kdo je to ten Spawn? Původně to byl vládní hitman Al Simmons, který byl zabit a po smrti se odebral tam, kam se obvykle lidé jeho profese odebírají - do pekla. Tady ovšem dochází ke změně: místo aby si Al lebedil v kotli a nechal si dělat akupunkturu vidlem, vysomroval od šéfa diabla Malebolgia propustku k návratu na zem. Ovšem „dobré srdce“ je v pekle spíš součástí jídelničky než charakteru, a Spawn rychle zjistí, že v jeho comebacku je víc háčeků než ve slově žščřďtňě.

Po tombraderovské mamince podědil Spawn celkový vzhled a pohled zpoza zad hlavního hrdiny. Jenže tam, kde měla Lara k dispozici vymakané fantaskní kulisy, má Spawn na hraní jen fádni bludišťátka vystavěná z monotónně stejných chodeb s odpudivou grafikou. Ani hýbat se Spawn neumí - maximum, co ze sebe vymáčkne, jsou skoky do výšky a demolice beden a telefonních budek. Pokud se ovšem na obzoru objeví protivník (autoři hry jsou šetřilci, a tak přes hubu většinou dostává pořád ten samý chlápek), ozvou se náhle otcovy geny a hra se přepne automaticky do bojového módu à la *Mortal Kombat*. Je neuvěřitelné, že se ve věku *Soul Bladea* a *Tekkenu* někdo snaží odchytnout hráče na bojovku typu „čtyři údery

a dost“. Vedle Spawnových potýček působí i půllitrové bitky barových notorů jako kungfistické souboje v komnatách Shaolinu. Autoři hry tvrdí, že chtěli hráčům umožnit potáhnout se spawnovskou texturou. Ale když se podíváte na tu podivnou bytost, která namísto všech nadpřirozených schopností dokáže jen udílet rány pěsti a kopance, je to spíš jako byste se octli v kůži Zdeňka Srstky.

Ani zbytek není o moc lepší: hledání klíčů a páček bez map, příběhu a bez větší interakce s okolím, zkrátka nic, co by do sebe vtáhlo hráče s neukecatelností maelstrůmu a vyvrhlo teprve za závěrečnými titulky. *Spawn* je zklamáním jak pro hráče a milovníky comicsu, tak pro eskymáky.

Jiří Pavlovský

Alternativy...

<i>Tomb Raider</i>	10/10
<i>Tomb Raider 2</i>	10/10
<i>Excalibur 2555AD</i>	7/10
<i>Spawn: The Eternal</i>	4/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:

Odpudivé textury a nízké grafické rozlišení. 3

■ HRATELNOST:

Fádni bludiště střídají statické souboje. 3

■ ŽIVOTNOST:

Nuda už po prvních pár minutách. 3

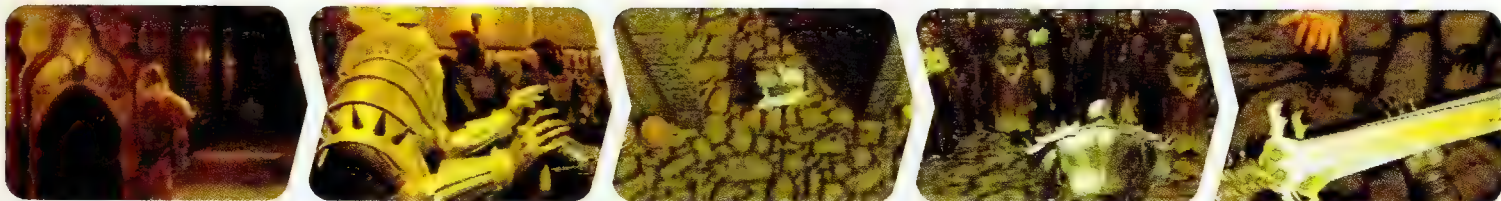
Není to sice tak hrozné jako *Batman Forever* a některé další filmem inspirované hry, ale to je asi tak všechno, co se o téhle hře dá říct dobrého.

4
z deseti

PlayStation
Magazín 3



■ VÝROBCE:	Kronos	■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	květen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	3D bojovka



FMV sekvence v *Cardinal Syn* obsahují spoustu středověkých scén, brnění, mečů, hradů a ehm... kouzelníků. Nemůžu si vybavit, z které části hry je tato ukázka, ale za chvíli si určitě vzpomenu.

Cardinal Syn

Rytířské meče, obrovské sekery, těžká brnění. K tomu si přidejte trochu magie, zapáchající kobky a odporné příšery. Že by první dungeon na PSX? Omyl, třístapadesátá bojovka.

Tak co to tady máme. Americký developer Kronos si usmyslel, že investuje čas a peníze do hry, která kombinuje karate se středověkou fantasy. Výborně! Bod pro vás hoši, to zní lákavě. Vždyť kolikrát jsme tu už měli všechny ty americké agentky v kombině zách a japonské mladíky s odhodlaným výrazem v obličeji? Nemluvě o celé řadě šedovlasých dlouhovousých mistrů bojového umění. Copak svět je omezený na čínské pagody a neom ozářené hongkongské ulice? Takže stručně řečeno: každá změna je velmi vítaná, zvláště když se věci posunou do milovaného temného středověku.

Tohle všechno si řeknete ještě předtím, než hru spustíte. Potom následuje nejdříve na koukání hezké, leč ideově poněkud slabomyslné intro, které rozvíjí příběh o znepřátelených klanech, podezřelé paní jménem Syn a jejím domácím mazlíčkovi, pět metrů vysokém drakovi Kronovi. Dobrá, turnaj může začít. Vyberete si jednoho z chlapců či vlnadných dívek a pustíte se do boje, na jehož konci vás čeká ze spánku vyrušená saň...

Bodů k dobru získává hra *Cardinal Syn* za zajímavě provedené interaktivní arény. Jestliže jste hráli *Fighting Force*, můžete si to přibližně představit. Po aréně tu jsou rozházené všelijaké power-upy, jako je lahvička se zdravím, posilovač zbraně nebo protijed. Kromě soupeře vám mohou uškodit trny na



Konečný boss Kron, vypadá hrozně, má křídla, dlouhý ocas a vydechuje plameny. Porazit ho ovšem není takový problém, jak by se zdálo.



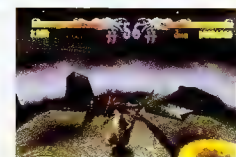
[1] Ta dáma v kalhotách je zloduch jedna radost. **[2-4]** Kéž by hratelnost v *Cardinal Syn* byla stejně rozmanitá jako arény.



zdech, jedové louže nebo projíždějící vozík s uhlím. Nejenže můžete s těmito nebezpečnými věcmi přijít do kontaktu vlastní neopatrností, ale kontakt může nastat také po odhození soupeřem, k čemuž slouží zvláštní chvat. Potud tedy OK. Mám však bohužel pocit, že všechno ostatní na výbornou ba ani chvalitebnou není. Normální bojové údery jsou velmi nezábavné. Často vám stačí jediný trojúhelník (například třikrát Trojuhelník), a soupeř je bezmocný. Tato taktika bohužel zabírá často dokonce i na bossy. Kron je sice velmi zákeřný, ale jen do té doby, než na něj zkusíte jednoduchý figl. Stačí mu hned na úvod uštvět menší ránu do břicha a pak už jen utíkat. Animace postav je těžkopádná a málo detailní a jejich design je spíš komický než hrozný. Například Plague (Mor) vypadá jako nepovedený zombie, kterého vám je spíše líto. Zvláště během hry dvou hráčů vyjde najevo, že pod luxusním obalem z atraktivního námětu a FMV se skrývá laciný, málo hratelný výrobek.

Cardinal Syn má dvě dobré stránky, bolestivou interaktivitu prostředí a možnost užívání power-upů během boje. Obě tyto věci fungují docela skvěle. V ostatních, pro mě důležitějších aspektech však je to hra nejlepe průměrná. *Tekken 2* se chystá do platinové řady a *Tekken 3* je už na cestě do Evropy, tak o čem se tu vlastně bavíme?

Farid D. Starman



Alternativy...

<i>Tekken 2</i>	10/10
<i>Total No. 1</i>	8/10
<i>Bushido Blade</i>	8/10
<i>Cardinal Syn</i>	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nevyrovnaná, hezké arény a pomalá animace. 6
■ HRATELNOST:	Sek, sek, sek, kop, sek, skok, kop... 5
■ ŽIVOTNOST:	Asi tak jedno odpoledne a půl. 5

Prostředí arén ve hře *Cardinal Syn* je pěkné a funkční, jenže hra je příliš jednoduchá a jednotvárná, takže velmi brzy omrzí.

6
z deseti

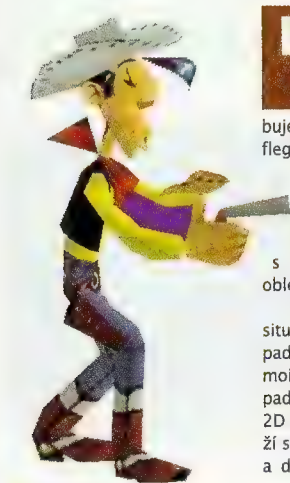
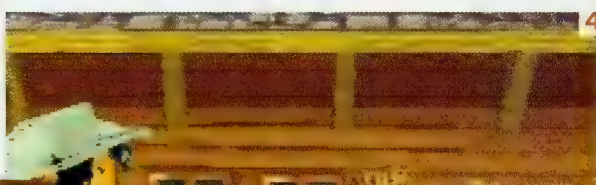
■ VÝROBCE: Infogrames ■ DISTRIBUTOR: Ocean
 ■ DATUM VYDÁNÍ: v prodeji ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
 ■ STYL: plošinovka



Lucky Luke

Zrodil ho comics, prošel animovaným seriálem i hraným filmem.

A teď došlo i na PlayStation.



Lucky Luke je jednou z nejznámějších figur francouzského komediálního comicsu. Jeho duchovními fotry jsou stejně jako v případě Asterixe Sempré Goscinny a René Uderzo, ale na rozdíl od prčka s křídlatou helmou se Lucky Luke nepohybuje světem Galie roku 50 před Kristem. Domovem tohoto flegmaticky vyhlížejícího maníka s věčnou cigaretou visící mu z úst (ve hře nahrazena neproblémovým stéblem trávy, kouření škodí zdraví) jsou prerie rovné jak nekonečné kulečkové stoly, ošoupané sedlo jeho inteligentního koně Jolly Jumpera a zakoupené saloony s rozladěnými piany, odkud jsou vynášeni falešní hráči oblečení do vkusných dehtovo-pěřových kombinéz.

Ve hře před námi defiluje jedna klasická westernová situace za druhou: zaprášená ulice „v pravé poledne“, přepadení vlaku, pěštní souboj v saloону, návštěva ve vigvaimoidní vesnici či klasická střelba do ze sudů vyukukujících padouchů. Většina z toho se děje formou totálně klasické 2D plošinovky, hezky zleva doprava. Hlavní hrdina se plouží svou ležérní chůzí typu „není žádný spěch“, sbírá bonusy a dolary (za které si může koupit přístupové kódy nebo

[1] Lucky Luke si domlouvá nasednutí za jízdy. **[2]** Až ten vlak, co není na obrázku vidět, Lucky Luke dohoní, tak bude zabíjet zlé lidi, co v něm jedou. **[3]** Kůň versus ocelový oř. **[4]** „Přednosta stanice, to prazvláštní je tvor.“ **[5]** Lucky Luke má ránu.

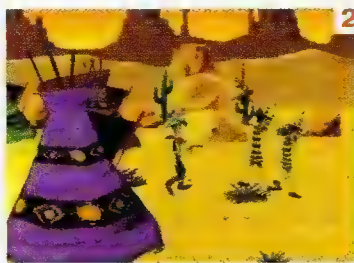
nahradní životy), střílí hekající padouchy, pokládá dynamitové patrony a tak vůbec. I když, pravda, je tu pár levelů, které tvoří výjimku a dost potřebné osvěžení - např. vektorová jízda důlním vozíkem typu Indiana Jones a chrám zkázy, zmiňovaný pěštní souboj (je pojednán jako tradiční mlátička) nebo střelba v Dalton City, která se odehrává v první osobě ve stylu *Time Crisis*. Hlavními protivníky Lucky Luka jsou pochopitelně věční bratři Daltonové, grázlové, co skoro nikdy nejsou z basy ani tak dlouho venku, aby se stali převléknout z pruhovaných vězeňských mundúrů, a u nichž platí zákon, že čím větší Dalton, tím větší hlupák. Grafika je cartoonově příjemná, ale působí lehce anachronicky, ostatně stejně jako celá hra. Ta je svým image a vůbec celým vyzněním určena zřejmě dětem. Největšími zájemci o *Lucky Luke* však zůstávají skalní příznivci plošinovek anebo fanatičtí obdivovatelé Lucky Luka. A přestože se k poslední jmenované skupině svým způsobem počítám, nedá se zrovna říct, že by mi sice pohodový, ale poněkud bezbarvý *Lucky Luke* nějak rozerval žíly.

Štěpán Kopřiva



Alternativy...

<i>Hercules</i>	6/10
<i>Casper</i>	6/10
<i>Lucky Luke</i>	6/10



[1] Lucky Luke zavítal mezi komunisty, co mají asi dnes k obědu?
[2] Lucky Luke a dva komunisti v pyžamech.

VERDIKT

- GRAFIKA: Cartoonová, srandovní a s velkými postavkami. **6**
- HRATELNOST: Jde to, díky osvěžujícím „jiným“ levelům. **6**
- ŽIVOTNOST: Vydrží, hlavně dětem obeznámeným s předlohou. **7**

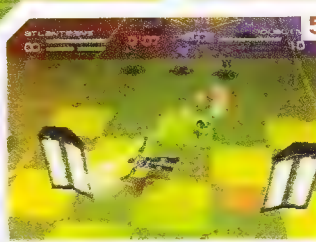
PlayStation
 Magazín **3**

Většinu času 2D plošinovka podle slavné comicsové předlohy. Určeno dětem. Jinak vlažné, bez chuti, bez zápachu.

6
 z deseti



■ VÝROBCE:	Rage	■ DISTRIBUTOR:	GT Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
		■ STYL:	sportovní



(1) Zastřelit hráče soupeře je možné, ale asi jenom jednou nebo dvakrát za zápas. (2) Góly se počítají za jeden, tři nebo pět bodů - podle toho, odkud střílíte. (3, 4) Dostaňte to tam! Míč vedete pomocí L2 a R2. (5) Míč zanechává ve vzduchu stopu jako tryskáč.

Dead Ball Zone

V budoucnosti se nebudete muset lidem vůbec omlouvat...
ani, když někomu ustřelíte hlavu.

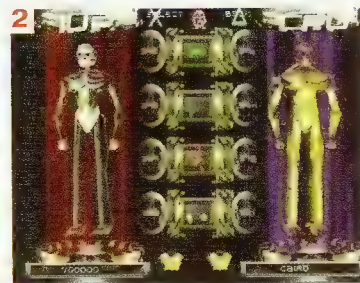


Ještě si pamatujete na *Speedball* pro Amigu? Jednalo se o značně tvrdý sport fiktivní budoucnosti, slučující hratelnost fotbalu a násilí ve stylu pochybných nočních lokálů. Autorům *Dead Ball Zone* se tato kombinace nepochybně zalíbila, takže po takovém propadáků, jakým byla míčová hra příštího tisíciletí - *Riot* od Pysgnosis, před sebou máme další pokus přizpůsobit klasiku od Bitman Brothers 32-bitové moderní době vyznačující se polygonovou grafikou s trojdimenzionální perspektivou.

Jak už se v branži stalo zvykem, pravidla těchto sci-fi sportů jsou až brutálně jednoduchá. Úkolem je zmocnit se žhavého ocelového míče, předávat si ho uvnitř osmičlenného týmu a jakýmkoliv způsobem ho dostat do soupeřovy branky. Neexistují žádné tresty, takže do svých protivníků můžete nejenom vrážet, ale také je kopat mezi nohy a dokonce používat i některé zvláštní bojovkové chvaty.

DBZ se hraje ve zběsilém tempu připomínající vzdálené pinball. Ovládání je velice jednoduché a skóre narůstá závratnou rychlostí. Pokud na tomto malém prostoru dobře odpálíte, můžete mít skoro jistotu, že záhy se rozvine branková síť, tedy pardon, chtěl jsem říct pulsující pole energie. Opravdu není času nazbyt. Míč poletuje šílenou rychlostí po celém hřišti - ostatně i proto jsou možné opravdu nechyatelné pumelice. Hezky si ten nádherný, mrazivý pocit, když dáte gól, užijte.

Avšak hra jako celek je příliš jednotvárná - patrně záměrně, inspirována úchvatnou jednoduchostí *Speedballu*. Ke gólům se nedostanete žádnými taktickými manévry a ani nemůžete předvádět nějaké finesy, které by vám daly pocit, že



(1) Hlavně jim oddělte nejlepšího hráče. (2) Kupa týmů a manažerský režim.

si ten gól opravdu zasloužíte. To koneckonců ani tolik nevadí, pokud se vám daří sázet tam ty góly jeden za druhým, ale když se totéž daří i soupeři, pak to trochu leze na nervy. Ve zmatku přihrávek a střel se ztrácí celé zápasy, aniž by vám dokázaly poskytnout stejnou satisfakci jako nejlepší hokejové nebo fotbalové simulátory. Zbraně a části hřiště, které mění směr pohybu míče, jsou zde asi jenom proto, aby vzbudily dojem, že věci jsou složitější, než se zdají.

Na této hře jistě najdete mnoho věcí, které se vám budou zamlouvat, přinejmenším je to zase něco jiného než další hokej. Avšak svým ambicím trojrozměrného *Speedballu* dostojí jen stěží - schází jí určitá dávka nápaditosti, bez níž se nemůže rovnat 16-bitové klasice ani nejlepším hrám se skutečnými sporty pro PlayStation. Není to tedy žádný zárazek, ale přiznejme, že i přesto pobaví.

Robin Alway



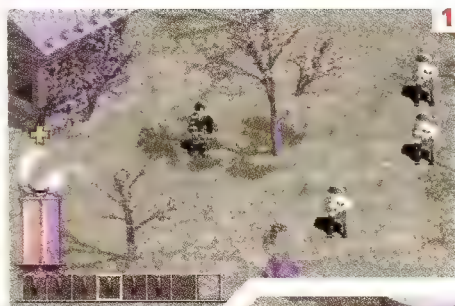
■ GRAFIKA:	Rychlá, účinná, ale příliš vzdálená od dění. 6
■ HRATELNOST:	Sedřená na kost. 7
■ ŽIVOTNOST:	Možnost volby turnaje i režim pro dva hráče. 6

Celkem ucházející sci-fi hra, ale nečekejte nic světoborného, co by se vyrovnalo krásně napálené dělovce v *Actua Soccer* nebo elegantnímu zavěšení v *Total NBA*.

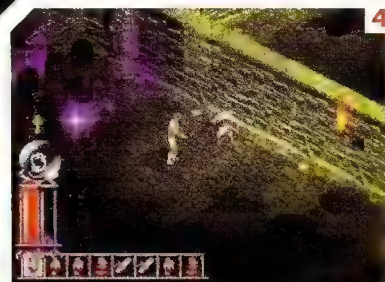
■ VÝROBCE: **Blizzard Entertainment** ■ DISTRIBUTOR: **Electronic Arts**
 ■ DATUM VYDÁNÍ: **v prodeji** ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15+**
 ■ STYL: **RPG/adventura**



PlayTest



[1-2] Herní prostředí je rozděleno na dvě hlavní oblasti. Jednak zde máte vesnici, kde je možné nakupovat a prodávat zboží... [3] a pak je zde podzemí, kde přijde na řadu trochu řezičiny. [4] Díky bleskům je ve tmě i občas vidět.



Diablo

Na PC se tato hra stala **obrovským hitem**,

ale dokáže blizzardovské erpégéčko konkurovat **japonským rivalům** na PlayStation?

I když popularita her typu RPG stála do značné míry u zrodu herního průmyslu pro PC, časem byly trochu odsunuty stranou trojdimenzionálními peckami jako *Doom* nebo *Quake*. Úspěch hry *Diablo*, RPG od Blizzard Entertainment, tudíž přišel dosti nečekaně.

Hlavní jeho devizy jsou tři: především skvěle vypadá - mnohem lépe než všechna předešlá RPG. Také, na rozdíl od svých předchůdců, je možné se do něj velice snadno vpravit. A co je možná nejdůležitější, stejně jako *Doom* a *Quake* umožňuje hru více hráčů, a to jak přes lokální síť, tak skrze internet. Při takovém úspěchu bylo zřejmé, že hra si co nevidět najde cestu i na PlayStation - a tady ji máme.

Na první pohled lze říci, že hra se nijak nezměnila. Na začátku si zvolíte jednu ze tří postav - Bojovníka (Warrior), Dobrodruha (Rogue) nebo Čaroděje (Sorcerer), a pak je vaším úkolem zachránit město Tristram před nebezpečím, které se skrývá v labyrintu vyhloubeném pod půdorysem města. To znamená prozkoumat každou rovinu labyrintu, zabít vše, co se jen pohne, a také nabrat nějakou tu kořist. Celý děj je oddělován krátkými návraty nahoru na zem, kde prodáte věci, které nepotřebujete, a nakoupíte nové vybavení.

Kladnou stránkou je, že si hra dokázala podržet původní jednoduchost, a poslouží tak i jako dobrý úvod do celého žánru. I když se původně měla ovládat myší, ovládání však bylo předěláno pro playstationový joypad, a až na několik poněkud složitých kombinací se hra ovládá slušně.

Nový režim pro dva hráče je stejně přitažlivý jako původní pro více hráčů, což umožňuje dvěma lidem na záchraně města spolupracovat - oba hrají na stejné obrazovce.

Nejcharakterističtější aspekt hry je její rozsáhlost a délka času, kterou pro její dokončení budete potřebovat. Dokonce i dvěma spolupracujícím hráčům bude trvat pěkně dlouho, než dorazí k závěru.

Bohužel ne všechny věci se z PC dostaly na PlayStation. Největším problémem je grafika, která je celkem chudě animovaná, tudíž se postavy nepohybují zrovna plynule. *Diablo* pro PlayStation tak zůstává zábavnou a celkem originální hrou, která vás rychle vtáhne, nicméně nejlepším japonským erpégéčkům se zdaleka nevyrovná.

Andy Butcher

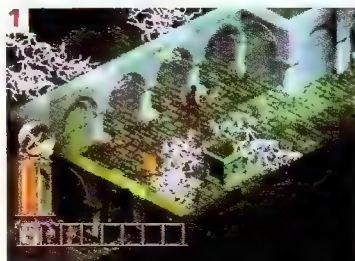


Alternativy...

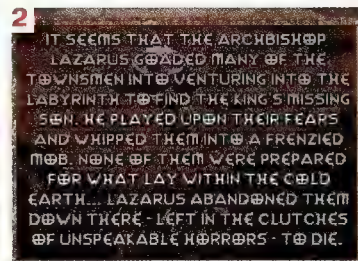
Final Fantasy VII	10/10
Vandal Hearts	9/10
Alundra	9/10
Diablo	8/10

VERDIKT

- GRAFIKA: **Vkusná, ale příliš hrubá a nepříliš dobře animovaná.** 5
- HRATELNOST: **Jednoduchý, ale přitažlivý režim pro dva hráče.** 7
- ŽIVOTNOST: **Poměrně dlouhá, ke hře se budete i vracet.** 7



[1] Pokud se vám podaří najít zaříkadadlo, pak můžete vyčistit celou jednu oblast labyrintu stlačením jediného tlačítka. [2] Obvyklá story, znáte to.



PlayStation
Magazin

Zábavná směs adventury a RPG. *Diablo* se hraje jednoduše, nicméně pro nejlepší japonské hry tohoto žánru nepředstavuje vážnou konkurenci.

6
z deseti



GITS začíná... Ještě než stisknete jediné tlačítko, nabídne vám tento skvěle animovaný klip. Jeden z robotů se plíží do docela velké vily (asi patří nějakému záporníkovi z Jamese Bonda) a na to dohlíží jakási pohledná žena.

Ghost In The Shell

Možná nějaký šťastlivec viděl film. Zmatená hi-techová záležitost s hodně divným dějem, **spoustou neuvěřitelně přitažlivých** prsatých dívek a **předvídatelným koncem**, to vše ve stylu Manga. Hra je spíše trochu jako komiks...

U když tato hra má záměrně kontroverzní mangovou animaci, je to to jediné, co ji spojuje filmovým produktem *Ghost In The Shell*, který vypadal jako disneyovka na tripu. Hru naprogramovali chytré hlavičky v Exact - ti, kteří stojí za až zločinně nedoceněnou hrou *Jumping Flash*. Hra se nese tak trochu ve střílečkovém stylu *Doomu*, jen místo svalnatého týpka v hlavní roli zde vystupuje ocelový pavouk a místo chůze po dvou nohou máte k dispozici samozřejmě všech osm. Po stropě se chodí se stejnou lehkostí jako v dřívějších střílečkách po chodbě. Tomuto stvořeníčku zemská přitažlivost nic neříká.

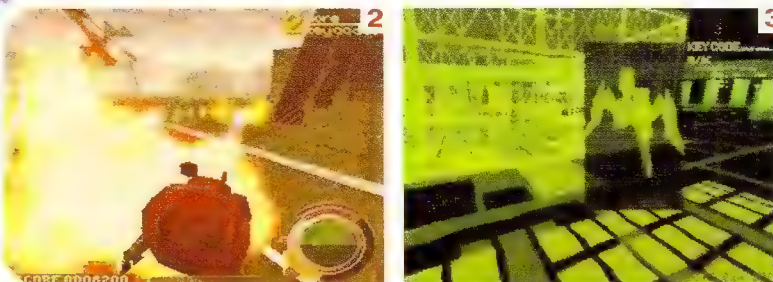
PO STROPĚ SE CHODÍ SE STEJNOU LEHKOSTÍ JAKO VE STŘÍLEČKÁCH PO CHODBĚ. TOMUTO STVOŘENÍČKU ZEMSKÁ PŘITAŽLIVOST NIC NEŘÍKÁ.



[1] Moc povedený vodní efekt v podzemní kanalizaci. **[2]** Velký šéf číslo 1: pozor na laser, Fuchi. **[3]** Dáme si trochu ohně.

To ale znamená, že předměty vašeho zájmu se rozhodně nemusí skrývat za nějakou zdi - stejně je můžete hledat na střeše vysoké budovy nebo zespodu na mostní konstrukci. A právě proto na screenshotech vidíte, jak se váš Fuchikoma usilovně škrábe na střechu mrakodrapu, přičemž v pozadí je vidět nakloněný horizont jako z leteckého simulátoru.

Fuchikoma má k dispozici dělo s neomezeným počtem střel. Pokud stisknete spoušť a budete ji držet, aktivuje se granátomet, který zaměří všechny terče v okolí. Pokud chcete vypustit salvu šesti střel, jednoduše spoušť uvolníte. Je docela zábava připlazit se na křižovatku, zaměřit všechny terče (i když jsou za zdi) a pak jen skočit za roh, odpálit a rychle se vrátit zpět na původní bezpečné místo. A abych nezapomněl, střely létají i za roh. Tento taktický aspekt představuje jednu ze silných stránek hry - škoda, že jich není více.



[1] Tuhle pavoučí potvoru potkáte v kanalizaci. Vy se jí také nebudete líbit. **[2]** Takhle to vypadá, když to koupíte z plamenometu. **[3]** Před každou misí máte takový zelený rentgenový klip.



■ VÝROBCE: Exact ■ DISTRIBUTOR: SCEE
 ■ DATUM VYDÁNÍ: červenec ■ VĚKOVÉ OMEZENÍ: zatím neurčené
 ■ STYL: 3D střilečka



Po spršce střel a výbuchů je nepřátelská obluda zničena. Fuchikoma pak pospíchá do vedlejší budovy, kde sedí další dívka a... no... všechno to vypadá nějak japonsky. Fuchikoma se rozpadá a první dívka přerušuje kontakt. Celé je to nějak divné.

VÝCVIKOVÝ TÁBOR

Jednu z novinek, které *Ghost In The Shell* přináší, jsou tréninkové mise, v nichž musíte splnit určité úkoly v daném čase. Výcvikový prostor je rozdělen na oblasti a v každé je třeba zasáhnout určitý počet cílů, než můžete postoupit do další. Když procházíte bránou, hodiny přidávají vteřiny navíc, stejně jako je tomu v time-trialových režimech závodních her.

Při procházení šesti oblastí jste známkováni: od E po A, a stejně tak dostáváte i skóre, které se zapisuje do tabulky. Také dostanete krátké animované ohodnocení, takže až vás unaví hlavní hra, můžete si to s kámoši rozdat na skóre.



Nakloňte hlavu nalevo, no tak, ještě trochu!



„Pěkná měkota. Zkus to znovu, tentokrát už ale pořádně.“



V pozdějších úsecích cíle vyskakují ze zdi domů a z různých předmětů.



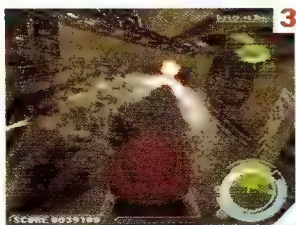
Murá, to nebylo vůbec špatné. Jsem na tabulce high score.



A ještě později dokonce opětuji palbu. Jak nechutné.



Asi už zhruba víte, o co jde... cíle, střelení atd.



(1) Stážce číslo tři - trochu podobný číslu jedna a dvě. Chápete? (2) Váš Fuchikoma nebezpečně balancuje na okraji střechy. (3) Podzemní akce. (4) Hmmm. Chvillemi se z toho trochu točí hlava.



Alternativy...

Doom	9/10
Mech Warlord 2	9/10
Final Doom	9/10
Alien Trilogy	8/10
Duke Nukem	8/10
Epidemic	8/10
Ghost In The Shell	7/10
Brahma Force	7/10

GITS je rozdělena na 12 misí, jejichž složkami jsou: taktické střelení ve stylu *Dooma*, jednoduché search 'n' destroy, honičky na čas a různé jiné akční scénáře. Nicméně každá úroveň vrcholí očekávanou přestřelkou se závěrečným bossem.

Například v první misi máte najít a zničit tři cíle, z nichž každý skrývá jeden z klíčových kódů pro přístup do ústředního skladu. Jakmile se dostanete dovnitř, je třeba se podívat na zoubek obrovského mechanizovanému tanku. Podobně i ve druhé misi musíte projít podzemním kanalizačním systémem a pak teprve se setkáte s obrovským čtvernohým robotem. Na třetí misi musíte v průmyslovém komplexu lokalizovat časované bomby, než získáte přístup do odděleného území, kde narazíte na... Uhodli jste, další velkou mechanickou potvora.

Zatímco jednotlivé mise jsou rozmanité a docela zajímavé, bossové na konci jednotlivých úrovní nejsou. Dobře vypadají, mají dobrou animaci a vše kolem, ale poté, co pracně projdete celou úroveň, je výprask od těchto oblud hodně nepřijemný. Takže často musíte jít znovu od začátku, a to jenom proto, abyste se opět dostali k té plechové nádeře. Hruza.

To jednak naštve a jednak zklame. Proč vás prostě Exact nenechá dohrát jednotlivé úrovně bez té zastaralé struktury úroveň-boss? Strážci na konci hry celý projekt

zajímavějším neudělají, jenom neúnosně zvyšují obtížnost.

GITS není propadákem, neboť mnoho hráčů jeho chyby přejde a bude žasnout nad skvělou úrovní vizuální stránky a nechá se opojit chutným koktejlem střelení a explozí. Je jenom škoda, že se jeho tvůrci více nedrželi původního rámce a nedali nám tak opravdu skvělou dávku trojdimenzionálního akčního závaru.

Steve Jarratt



VERDIKT

■ GRAFIKA: Detailní, chytře provedená 3D grafika, ale trochu jednotvárná. 8

■ HRATELNOST: Na první pohled zajímavé, ale struktura je celkem fádni. 7

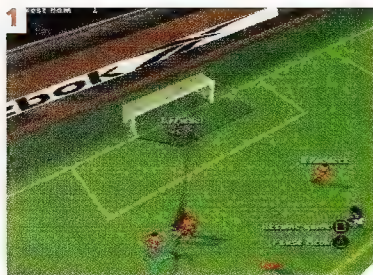
■ ŽIVOTNOST: 12 různorodých úrovní, navíc každou hlídají bossové. 5

Ghost In The Shell má v sobě zcela nepochybně geny *Jumping Flash*, bohužel mu schází nápaditost tohoto předchůdce. Je to téměř skvělá hra, ale opravdu jenom téměř.

7
z deseti



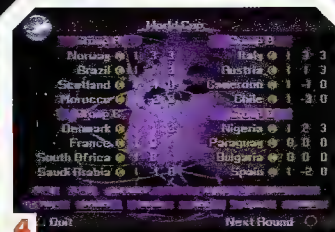
VÝROBCE: Anco
DATUM VYDÁNÍ: v prodeji
DISTRIBUTOR: Funsoft
VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádné
STYL: sportovní/fot. manažer



1 KOW vypadá docela slušně jen na statickém screenshotu.

2 Tolik si věříme, že brankáře můžeme postavit do pole. Jen si protáhněte nohy, hoši.

3 Takto vypadá manažerský režim! **4** A zde je mistrovství světa. Také živáte?



Kick Off World

Nejnovější verze slavné série od firmy Anco je kombinací **Kick Off '97** a **Player Manageru**. Avšak s mnoha pochybovačnými otazníky.

Je tomu již nějaký ten pátek, co mladý muž jménem Dino Dini vytvořil fotbalovou hru pro Amigu, kterou nazval *Kick Off*. Ta společně se svým pokračováním představuje přímo generační skoky ve fotbalovém žánru, a mimo jiné nakonec tyto hry inspirovaly i vynikající *Sensible Soccer*. Nicméně po odchodu Dina Diniho ze stáje Anco začal *Kick Off* ztrácet dech. *Kick Off 3* pro Amigu dostal negativní recenzi a PC-verze byla přijata ještě s menším ohlaselem. Stejná historie se opakovala i v případě uvedení *Kick Off '97* (naše hodnocení 6/10) a *Player Manageru* (2/10) pro PlayStation, přičemž zvláště druhý jmenovaný titul musel být pro nadšence do fotbalových her opravdovým zklamáním.

V *Kick Off World* slučuje tvůrce hry firma Anco obě dvě hry v jednu, patrně v naději, že dohromady se jim to povede lépe než samostatně. Ale výsledkem je podivný, nevyrovnaný hybrid - nezáživná strategie z *Player Manageru* kombinovaná se zastaralým a nedokonalým arkádovým fotbalem z *Kick Off '97*.

Kick Off World je bohužel jen ubohým příbuzným podobných her pro PlayStation. Krátce řečeno se jedná o defektní hru plnou závažných zkratů: během hry skoro nevidíte, co se děje, brankáři jsou buď neuvěřitelně šikovni nebo naprosto nešikovni; přihrávky a střely jsou přinejlepším velice nedostačující a mohl bych pokračovat dál. A to již vůbec nemluvíme o manažerské části, kde narazíte na uživatelsky krajně nepřátelské menu, kde se stává sestavení i toho nejzákladnějšího týmu hrůzným utrpením.

Nelze také zapomenout na komentář uvnitř hry, který je snad nejhorší, jaký jsem kdy na PlayStation slyšel. Fráze se z disku hrnou v klíčových momentech, jako je zastavení pronikajícího hráče nebo střela na bránu. KOW v těchto okamžicích vypadá spíše jako parodie, které se nevyrovnají ani profesionální komici.

Dokonce ani možnost vybrat si klasický *Kick Off* není moc platná, protože tento režim je bez joysticku prakticky nehratelný (a tudíž neuvěřitelně frustrující) - ostatně dosvědčí vám to každý veterán fotbalových videoher.

Ve srovnání s *Actua Soccer*, *Three Lions* a *ISS Pro* představuje *Kick Off World* třetí ligu - a tuto skutečnost nezakryje ani jakýkoliv počet hráčů, týmů nebo režimů.

James Price



Alternativy...

<i>Actua Soccer 2</i>	8/10
<i>ISS Pro</i>	8/10
<i>FIFA '98</i>	8/10
<i>Three Lions</i>	8/10
<i>Premier Manager '98</i>	7/10
<i>Kick Off '97</i>	6/10
<i>Kick Off World</i>	3/10



1 Hráči v *Kick Off World* se pohybují velice zvláštním způsobem. Nevypadají příliš jako skuteční. **2** Hurááá! Góóó! A tak dále.

VERDIKT

- GRAFIKA:** Nejasná; špatně navržena a nepřirozená animace. **3**
- HRATELNOST:** Snad jenom pro totálního fanouška, hra je plná chyb. **4**
- ŽIVOTNOST:** Mnoho voleb, ale koho to zajímá? **4**

PlayStation
Magazin

Dobrý nápad - dát dohromady manažerskou hru s arkádovým fotbalem. Kick Off World však bohužel propadl a firma Anco dostala na frak ještě před světovým šampionátem...

3
z deseti

Vyhrajte hru Lucky Luke!



Vzhledem ke skutečnosti, že tato hra je určena především dětem, jsme se spolu s dárce hry, firmou JRC, rozhodli předložit otázky až dětsky jednoduché.

Posuďte sami:

1. Kolik je Daltonů?

2. Mohl se setkat Lucky Luke s Caesarem?

Jakou barvu má hříva Lukeova koně?

Chcete-li vyhrát tuto kovojskou akční plošinovku, napište odpovědi na korespondenční lístek a do 20. července je zašlete na adresu redakce.

Good luck!



Oficiální ČESKÝ
PlayStation
Magazín

Inzerujte v PlayStation magazínu!

1/1	32.000,- Kč
1/2	19.000,- Kč
1/4	10.000,- Kč
1/8	5.500,- Kč
1/16	2.800,- Kč

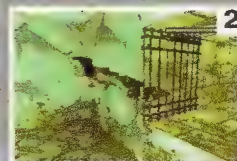
Chcete-li znát bližší informace, kontaktujte
Art Consulting s.r.o., inzertní oddělení,
Krupkovo nám. 3, Praha 6
tel: 02/2431 3690
fax: 02/2431 3691
e-mail: inzerce@vision.cz



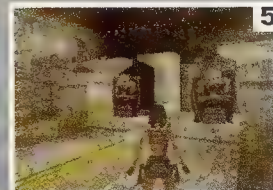
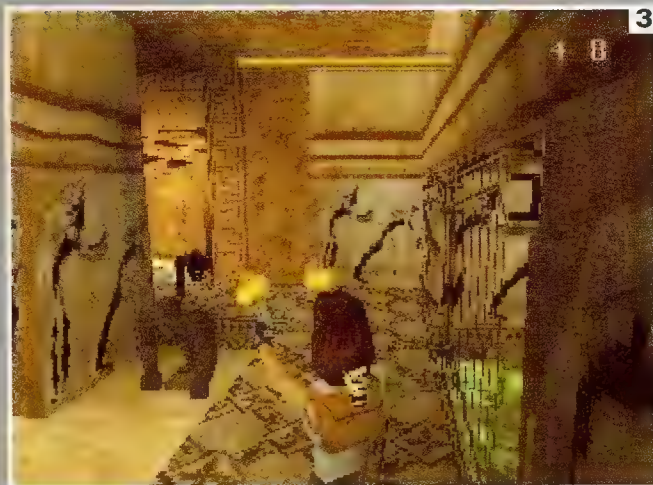
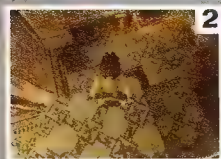
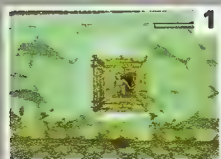
V řadě Platinum vychází každý měsíc pestrý výběr her, které patří ke zlaté historii PlayStation - za krásnou cenu kolem jednoho tisíce korun. Jelikož jsme minulý měsíc dění na budgetovém trhu opomenuli, přinášíme vám tentokrát dvojnásobnou dávku.



1 Už jste někdy pohlédli do hloubky historie a zamysleli se nad tím, kdo jste? **121** Tyto pod vodou se odehrávající části hry jsou opravdu úchvatné, působí neuvěřitelně realistickým dojmem.



Tomb Raider



11-21 Ve hře se úhel pohledu rychle a snadno mění - příkladem může být tato scéna odehrávající se pod vodní hladinou nebo kamera přímo nad hlavou. **131** Zvládnout všechny zbraně je životně důležité, jinak celá vaše práce přijde na nic. **14-51** Vyzývavé postoje jsou specialitou slečny Croftové.

- **STYL:** 3D adventura
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **DISTRIBUTOR:** Eidos
- **PRVNÍ VYDÁNÍ:** listopad 1996
- **PŮVODNÍ HODNOCENÍ:** 10/10

Paradoxním, postmoderním způsobem vám hrani prvního *Tomb Raidera* nyní přijde jako velice nostalgický zážitek. Při pohledu na Laru, která ještě nemá zmodernizované zbraně a neumí řídit motorové čluny, se vám doslova zamlží oči. Přímě se vám chce ji obejmout a říci, že vše bude v pořádku, že jednoho dne se její vlasový ohon

bude vlnit, že se bude moci brouzdat vodou, že se jí zaoblí nadra, že metaforicky i doslova vstoupí do zářivého světa showbyznysu. Až vás tato melancholická chvilka přejde, teprve si uvědomíte, jak skvělou záležitostí byla první verze hry *Tomb Raider*. A stále je. Jeskyně a podzemní paláce se vyznačují zdánlivě naprosté realističností, atmosféru skvěle doprovází klasická hudba. Úchvatný je i způsob, jak se Lara pohybuje, i když pochopitelně nedosahuje kvality druhého dílu. A co je nejdůležitější, tuto hru je radost hrát. Hádanky mají logiku, která člověka testuje na strmě vzestupné křivce, zkoumání území je obrovská zábava a je zde celkem 16 velice rozsáhlých úrovní.

Pro ty, kteří z toho či onoho důvodu zmeškali tuto úžasnou hru,

dodejme, že Lara Croft je anglická aristokratka v zeleném tílku a šortkách, která v Peru pátrá po starobylém předmětu, na nějž má zásluku jedna velká korporace. Tato Indiana Jane se na svém putování potýká se lvy, vlky, dinosaury a mnoha dalšími obludami, musí si prorážet cestu rozlehlými podzemními pasážemi a paláci. Na téhle její výpravě máte téměř naprostou svobodu pohybu v nádherně zdobeném trojrozměrném prostředí.

Každý, kdo ještě nehrál žádnou z různých verzí *Tomb Raidera*, musí začít u této původní hry. Za poloviční peníze dostanete opravdovou hodnotu, nejlepší hru, kterou lze dostat v celém playstationovém světě. Tento produkt stále zůstává jedničkou.

Jeden z nejlepších titulů všech dob zdvojnásobuje svůj poměr výkon/cena. Zcela absolutní nutnost.

VERDIKT 10/10

Crash Bandicoot

■ STYL:	3D plošinovka
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	září 1996
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	9/10

Před uvedením *Crash Bandicoota* na podzim 1996 se tajil dech všem majitelům PlayStation. Původně se očekávala plošinovka s neomezenou svobodou pohybu a nejlepší trojrozměrná zábava, jakou si jen dovedeme představit. Výsledkem byla hra, která si mohla činit nárok pouze na dvoj a půl rozměrný charakter. Ano jistě, byla zde velká snaha učinit hru trojrozměrnou - člověk mohl běhat směrem do obrazovky a z ní, přebíhat ze strany na stranu. Ale o tom, kdy ten či onen pohyb učiníte, jste nerozhodovali vy, ale hra. Váš pohyb byl omezen v tom, že ačkoli jste se mohli pohybovat v jiné rovině, vždy jste mohli volit pouze jednu nezřetelnou, ale definovanou

cestu. V důsledku debat o této trojrozměrné dvojznačnosti hry se pozapomnělo na jednu zásadní skutečnost - že totiž jde o perfektní plošinovku. Crash Bandicoot, týpek s psím čumákem, musí porazit zlotřilého doktora Cortexe, což je informace, které se vám dostane hned na začátku. Zbytek hry však až tolik předvídatelný není. Do hry byly zahrnuty všechny plošinovkové triky a figle, na něž se během dlouhých let historie žánru přišlo, a hra jím dodala nového života - objevilo se zde na 30 obtížných levelů. Hru možná v mnohém překonalo její pokračování, nicméně stále je ideálním výchozím bodem pro všechny vlastníky PlayStation, možná se však ukáže příliš obtížnou, pokud nemáte dostatek hráčských zkušeností.

Hra poněkud zastarala, ale přesto se stále jedná o zlomový bod v historii plošinovek pro PlayStation a zůstává stálou výzvou.

VERDIKT 8/10



[1] V džungli svítá a vše začíná hrát pestrými barvami. Scéna je připravena pro Crashův vstup. [2] Crash je neklidný týpek, který ladně a lehce skáče a předvádí piruety.

Porsche Challenge



[1] Tady tomuto závodníkovi se to trochu nepovedlo, nezdá se vám?
[2] Vůz, který se ve hře objevuje, je skutečně úchvatný. Porsche Boxster je model uvedený na trh v loňském roce.

■ STYL:	závodní
■ POČET HRÁČŮ:	2
■ DISTRIBUTOR:	SCEE
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	květen 1997
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	8/10

Porsche Challenge je zvláštní hra. Byla totiž tak rozsáhle propagována, že když jsme si ji mohli konečně zahrát a zrecenzovat, byla tak trochu zklamáním. Nicméně po delším hraní si vás skutečně získá, a to i přes svá četná omezení. Možnost řídit po okruhu Porsche rychlostí 220 km/h by se neměla jen tak házet za hlavu, a právě o to v této hře jde. Simulace je opravdu skvělá. Hra má celkem 24 tratí, včetně jedné noční, najdete zde skvělé světelné efekty. Tyto tratě jsou vystavěny na celkem čtyřech typech okruhů, závodění je tedy opravdu rozmanité a máte zde mnoho různých pohledů. Zvládnout vůz je však velké umění, jehož lze dosáhnout teprve po dlouhé praxi, pak zase ale máte větší pocit uspokojení než v případě jiných her.



Možná vás trochu překvapí, až spatříte, jak si to po závodním okruhu šine kabriolet. Ovšem alespoň je vidět polygonového řidiče.

Tuto hru již překonaly jiné. Mezi závodními simulátory v řadě Platinum se řadí hned za *Wipeout 2097* a *Ridge Racer*.

Skvělý simulátor, i když mu stále ještě něco chybí. Nicméně i přesto za ty peníze stojí.

VERDIKT 7/10



[2] Chytat míč zadnicí je velice zvláštní technika s vysokým uměleckým dojemem.
[3] Hráči oslavují vstřelení gólu pobíháním po hřišti.

ISS Pro



[1] Švihl a... skóruje. Goóóó! [2] Taneční muž v trenýrkách [3] Hráči přicházejí na trávník s pohledem upřeným na zadek hráče před sebou.

- **STYL:** sportovní
- **POČET HRÁČŮ:** 1 neb. 2
- **DISTRIBUČNÍ:** SCÉE
- **PRVNÍ VYDÁNÍ:** květen 1997
- **PŮVODNÍ HODNOCENÍ:** 9/10

Sampion z mističek vrací se znovu vrací po úspěšném triumfu. I přes velkou šanci jen si... (text continues with a description of the game's features and reception)

Je skvělá hra, ale stále jenom vyhraněná, vlněná klavír ISS. Při... (text continues with a description of the game's features and reception)

Roberto Baggio, který k... (text continues with a description of the game's features and reception)



[1] Hra začíná velice působivou a nábovnou FIFU-celovecí.
[2] Těhle nebyla ruka, pane rozhodci.

Archiev se končí... (text continues with a description of the game's features and reception)

Dobrá hra, za 10 korun... (text continues with a description of the game's features and reception)

VERDIKT 8 10

adidas Power Soccer International '97

■ STYL:	sportovní
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4
■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	květen 1996
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	8/10

a didas Power Soccer International '97 byla jednou z prvních fotbalových her pro PlayStation, před ní se objevily pouze Actua Soccer, Goal Storm a Striker. Při pohledu zpátky nam tato hra připadá tak trochu tajemná. aPS uvedl na srenu některé zcela nové prvky, včetně umyšlených zákerných faulů, a kvůli spojení firem Psygnosis a adidas také speciální kopáčku adidas Predator, kterou bylo možno brankáře nakopnout do stehna. Další podivným, i když tentokrát zajímavým rysem je možnost sledovat, jak byla kopáčka Predator vyvinuta, celá sekvence je doprovázena komentářem a skvělým soundtrackem.

adidas Power Soccer běhá jak v režimu arcade, tak v režimu simulacím. To je již samo o sobě poně-

kud neobvykle, nicméně jen málokdy se výrobce tak předvede, jako zde v arcade režimu. Chcete, aby váš hráč běhal rychleji? Není nic jednoduššího, prostě stisknete správné tlačítko a on začne po hřišti letat jako splašený gepard, za kterým planou hvězdičky. Celé dění doprovází zuřivý komentář Briana Moora známého výrokem „Sudimu hrozí, že ztratí kontrolu nad

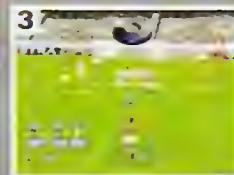
dením na hřišti.“ Pokud máte zájem o opravdovou kuriozitu, pak stojí za to, si tuto hru alespoň půjčit.

Hra stala vždy ve stínu Actua Socceru a jím podobných. Tak je tomu dodnes. Není špatná, ale ani skvělá.

VERDIKT 6/10



[1] Celkem průměrná grafika v průměrné hře. **[2, 3]** Panoramatické scény z jednoho fotbalového dýchánku.



Pandemonium

■ STYL:	plošinovka
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ DISTRIBUTOR:	BMG Interactive
■ PRVNÍ VYDÁNÍ:	listopad 1996
■ PŮVODNÍ HODNOCENÍ:	9/10

Pandemonium vvolává rozporuplné reakce. Někteří se domnívají, že hra vnaší do nového 32-bitového prostředí klasické prvky plošinovkového žánru, jiní ji považují za celkem nudné cvičení ve falešném trojrozměrném prostoru. PSM přijal tuto již druhou plošinovku od Crystal Dynamics (první byl dnes již klasický dvojrozměrný Gex) velice kladně a hra byla prohlášena za velmi podařený produkt, který známe prvky zasazuje do zcela nového celku.

V základu se děj odehrává v dvojrozměrném prostředí, ačkoliv si hra dělá nároky na trojrozměrné. Vyberete si jednu ze dvou postav, Nikki nebo Farguse. Hrdinka Nikki je svižná a rychlá, zatímco Fargus, podivně vyhlížející pořízek, je



Bláznivý hartičtýn skáče jak ryba na suchu. Grafika dodnes vypadá dobře, tedy pokud máte rádi šasly.

o něco silnější a trochu pomalejší. Mate zde 21 úrovní plných neustálé akce, desítky hadanek a mincho nepřátel – to vše jde celkem dobře dohromady.

Kupte si raději tuto verzi než snadněji dohratelné pokračování.

VERDIKT 8/10

PLATINOVÝ VÝBĚR

Zde je aktuální seznam her na trhu za srovnatelnou cenu kolem tisíce korun. Produktů doplnit si můžete.

NÁZEV	PLATINOVÝ VÝBĚR
ACTUA SOCCER	7/10
AIR COMBAT	6/10
ALLEN TALKERS	6/10
BATTLE ARENA FIGHTER	6/10
CRASH BANDICOOT	7/10
DESTRUCTION DERBY	6/10
DESTRUCTION DERBY 2	6/10
THE HARD TRAILERS	7/10
FOOT TO BLIND	7/10
INT'L TRACK & FIELD	6/10
LOADUP	6/10
MINO MACHINES VS	6/10
NEED FOR SPEED	6/10
PGA TOUR '96	6/10
POSSIBLE CHALLENGE	7/10
RAYMAN	6/10
RIDE RACER	6/10
RIDE RACER REVOLUTION	6/10
RIDE RACER	6/10
SOVIET STORM	7/10
TEKKEN	6/10
TRON: RAMPAGE 2	6/10
TRON: RAMPAGE	7/10
TRON: RAMPAGE	7/10
TRON: RAMPAGE	7/10

Nejnovější příchodky

ACTUA SOCCER	6/10
ACTUA SOCCER	6/10
PANDEMONIUM	9/10

Nové příběhy

ACTUA SOCCER	6/10
ACTUA SOCCER	6/10
TEKKEN 2	6/10



[1] Panebože, v kudy nejohlíbnější slečnou videoher to nevypadá zrovna moc dobře. **[2, 3]** Fargus si to rázi, či spíše proskakuje, velice rozmanitým prostředím.

Princezna Leia

Komba se zbraněmi

Doplřeno D-K kop z přeměny vzduchem
 C-D levo-pravý úder tyč s rozmachem
 C-O levo-pravý úder tyč s rozmachem
 C-O Zpět-D levo-pravý úder tyč s rozmachem plus úder zadní rukou
 Doplřeno D-D levo-pravý úder tyč s rozmachem plus úder zadní rukou (jedna dávka)
 Zpět-Doplřeno D-D levo-pravý úder tyč s rozmachem plus úder zadní rukou (jedna dávka)
 Doplřeno Doplřeno D-T dvojitý úder tyč
 Doplřeno D-T nebo Doplřeno O-T dvojitý úder tyč
 Zpět Doplřeno O-T dvojitý vertikální úder tyč

O-C kombo 1-1
 O-C-X kombo 1-2
 O-C-X-X kombo 1-3
 O-C-X-X-X kombo 2-1
 O-C-X-X-O-X-O-T kombo 2-2
 O-C-X-X-O-X-O-T-O-O kombo 2-3
 O-C-X-X-O-C-O kombo 3-1
 O-C-X-X-O-C-O-T-C-O kombo 4-1

Luke Skywalker

Komba se zbraněmi

D-D/Doplředu-Doplředu-O přesný dvojitý úder Jedi
 D-D/Doplředu-Doplředu-O-O-O přesná soustava výkopů Jedi
 D-D/Doplředu-Doplředu-O-Zpět-O přesná super soustava výkopů Jedi (jedna dávka energie)
 Doplředu-D-D/Doplředu-Doplředu-O dvojitý přesný horní švih mečem
 Doplředu-Doplředu-D-D/Doplředu-Doplředu-O dvojitý přesný horní super švih mečem (jedna dávka energie)
 Doplředu-D-D/Doplředu-Doplředu-O lehký výpád mečem
 Doplředu-Doplředu-D-D/Doplředu-Doplředu-O lehký super výpád mečem (jedna dávka energie)
 Zpět-C-T přesná zhouženi postavy
 Doplředu-Doplředu-C-T super silného zhouženi postavy
 O-C pravo-levý dvojitý švih mečem
 O-C-D pravo-levý pravo-levý švih mečem
 O-C-Doplředu-O super pravo-levý pravo-levý švih mečem (jedna dávka energie)
 O-T kombo Zničit
 D-E-X propichnut
 D-E-X-C kombo 1-1
 D-E-X-C-X kombo 1-2
 D-E-X-C-X-X kombo 2-1
 D-E-X-C-X-O-T kombo 2-2
 D-E-X-C-X-O-T-X kombo 2-3
 D-E-X-C-X-O-T-X-X kombo 3-1
 D-E-X-C-X-O-T-X-X-X kombo 3-2

DARK FORCES

V roce 1995 jsme zaktualizovali naši hru Jedi a nyní pro vás Masters of Jedi Academy. Některé změny, které jsme chtěli na jedné hře a několika hvezdných vlnách.

Když vytisknete v tomto článku, můžete být daleko lucasarmovské hry. Některé změny, které jsme chtěli na jedné hře a několika hvezdných vlnách. Některé změny, které jsme chtěli na jedné hře a několika hvezdných vlnách.

Upravit
 Coords
 Supermap
 Házet
 Pogo
 Pando
 Laminum
 nezranitelnost
 ukáže aktuální pozici
 ukáže kompletní mapu levelu
 všechny zbraně a munice
 kolk na nepřístupná místa
 zrušení umělé inteligence
 šok do následujícího levelu

Tajné postavy

K odhalení každé jednotlivé tajné postavy musíte ve hře splnit určitý úkol. Pokud ho splníte, je postava k dispozici obvyklým způsobem.

Darth Vader

Projděte hrou jako Luke při nastavení Jedi nebo Standard poté, co jste v menu nastavili volbu 'Player Change at Continue' na 'No'.

Stormtrooper

Zbijte všechny bojovníky s Hanem Solo v režimu Arcade s nastavením Jedi nebo Standard.

Jodo Kast

Ztlučte nejméně sedm následných postav v režimu Survival.

Slave Leia

Doplřeno D-D/Doplředu-Doplředu-O jako Jodo Kast v nastavení Jedi.

Mara Jade

Doplřeno D-D/Doplředu-Doplředu-O jako Jodo Kast v nastavení Jedi. Po té, co si počítat, zvolte postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jade'. Když dokončí Mara Jade, můžete porazit Dooka.

Tajemství

Programátori Luke Skywalker a Darth Vader a zvláštní tajemství. Některé změny, které jsme chtěli na jedné hře a několika hvezdných vlnách. Některé změny, které jsme chtěli na jedné hře a několika hvezdných vlnách.

Veliká hiena

Upravit Select D-X jako Jodo Kast v nastavení Jedi. Po té, co si počítat, zvolte postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jade'. Když dokončí Mara Jade, můžete porazit Dooka.

Super deform

Upravit Select D-X jako Jodo Kast v nastavení Jedi. Po té, co si počítat, zvolte postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jade'. Když dokončí Mara Jade, můžete porazit Dooka.

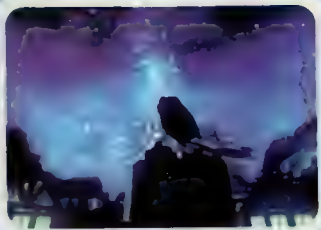
Mali režim

Upravit Select D-X jako Jodo Kast v nastavení Jedi. Po té, co si počítat, zvolte postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jade'. Když dokončí Mara Jade, můžete porazit Dooka.

Upravit Select D-X jako Jodo Kast v nastavení Jedi. Po té, co si počítat, zvolte postavu, se na obrazovce objeví 'Battle for Mara Jade'. Když dokončí Mara Jade, můžete porazit Dooka.



FINAL FANTASY VII



Povinnost pro každého majitele PlayStation

Když jsem dostal zprávu, že výkresy vyvíjející RPG hra čeká na vydání pro PlayStation, byl jsem zvědavý na možnosti. Proč jsem si nikdy nenechal představit, ale jak jsem si nyní uvědomil, že jsem přišel příliš pozdě, než bych se kdy mohl představit. FFFVII je nejlepší hra kromě, například multiplayer hra typu Ultima Online, kterou jsem měl tu čest za poslední roky hrát, a nebudu kláskat, když prohlídám nejlepší hra vůbec. Je vskutku fascinující, jak se japonským tvůrcům podařilo dokonale spojit báječné grafické zpracování, neopakovatelnou hudbu a naprosto strhující příběh dohromady. Ale nerad bych zde dále rozebíral kvality této perfektní hry, protože to bezpochyby při hraní dostane brzy sami, a tohle má být precízní návod.

1. Destrukce prvního reaktoru – průmyslový komplex Makoro

Příběh se otevírá pohledem na jedoucí vlak, z něhož vyskakují roztomilé postavíčky. Jednou z nich jste právě vy, jakmile se animace zastaví, následujte hromotluka směrem, začne strážce a následujte skupinku povstalců. V době, kdy se budete pohybovat, budete vám umožnit zvolit si jméno. Po otevírání dveří se k vám přiblíží Barret, jenž jinou osobu mluví slyšitelně modifikovat. Počkat, když v něm a následně u ostatních promluvíte, když si s nimi slyšíte záblesky dveří. Po vstupu do výstupu zvednete spoušť v jeho pravé ruce. Nakonec budete muset pokračovat v cestě k reaktoru sám. Směřte po žebříku dolů a u reaktoru (kousek od něho se setkáte s první ukládací plošinkou, kde si můžete hru sejmout) Cloud automaticky nastaví časovanou bombu. Připravte se na souboj s prvním bossem (nezapomínejte se léčit lahvičkami během boje). Poté budete mít deset minut na to, abyste opustili komplex, takže sprintujte stejnou cestou zpět. Po úspěšném úniku z dosahu exploze se rozdělíte s tím, že se budete muset znovu setkat u vlakového nádraží. Po chvíli putování narazíte na Aerith, která prodává květiny. Při rozhovoru použijte druhou volbu (not to worry), poté první (show interest in flowers) a nakonec se si je kupte (buy). Sice to není bezpodmínečné, ale docela se to hodí, což brzy poznáte, jakmile vám dá květiny, dejte se vpravo a snažte se vyhnout místním strážím (pár jich můžete zabít). Nakonec vás čeká u mostu a vám nezbude než skočit na jedoucí vlak. Ve vlaku si několikrát se všemi promluvíte, a jakmile tak učiníte, vlak zastaví v sektoru sedm. Barret vydá příkaz k přesunu do základny a vy ho i s ostatními následujte.

2. Povstalecká základna

V domku se jdete podívat k baru, načež vás osloví Marin, která si vás spletla se svým otcem. Poté se k vám přitočí Tifa a zeptá se, zdali jste měl zase nepříjemnosti s Barretem. Dejte druhou volbu (restrained/held yourself) a Tifa bude překvapena změnou ve vašem

zhovněnání natolik, že vám padne kolem krku a přimluví se vám. Nyní máte možnost věnovat koupelnu Tifě, neboť má Marin. Většina z nich se vám ale již je dal Tifa. Po rozhovoru s Tifou se vrátíte k Barretovi. Následujte ho dolů do sklepa, ale ještě předtím si u baru promluvíte s Tifou, která vám nabídne drink. Po krátkém rozhovoru vám doporučí se odebrat za ostatními do sklepa. Dole je všechny pořádně vyzpovídejte a jedte zpátky nahoru. Potkáte opět Tifu, která se vám bude snažit rozmluvit, abyste zůstali se skupinou, že vás potřebují, a po vybrání jedné z voleb (je jedno kterou použijete) vám připomene slib z mládí, který musíte dodržet. Nakonec dorazí Barret, dá vám peníze za předchozí misi a nabídne vám tři tisíce, pokud se s nimi zúčastníte i mise následující. Po převzetí financí jděte k baru, kde vám Barret oznámí, že nakonec jste se rozhodli a budete se vracet k reaktoru. Počkejte si, až zmizí, pak se podívejte na počítač, který vám ukáže, jak se vracet první volbu a následně sekvenci (bude to poučné i pro vás, takže si můžete všimnout). Nakonec se k vám přiblíží Tifa a nabídne vám zamířit na vlakové nádraží, ale ještě předtím se můžete na vlastní pěst trochu porozhlédnout po městě a dokoupit zásoby, či se vybavit lepšími zbraněmi.

3. Cesta vlakem

Nastupte do vlaku, kde se po chvíli jízdy odehraje slušná mela, protože ochranný identifikační systém ve vás objeví hledanou osobu. Nyní zažijete docela perné chvíli, jelikož budete muset v časovém limitu proběhnout všechny vagóny vlakové soupravy. Jakmile se vám podaří uniknout senzorům, vyskočte z vlaku ven. Po chvíli putování narazíte na ochranné pole a budete se muset proplížit kanálem vlevo. Probojujte si cestu kanálem a ocitnete se v průmyslové oblasti, kde téměř totálně s tou, kde jste plnili první misi. Lokalizujte reaktor a pusťte spoušť. Dost se na vlak, a to počkat, jakmile se spoušť rozběhne, přičemž se všechny party v okolí se vám vpravo a vpravo nepodaří, ale chvilka snažení to napravi. Proběhněte dveřmi a narazíte na imperiální vojáky a setkáte se dokonce i se samotným prezidentem. Nakonec na vás pošle dalšího bosse a fríkne helikopterou. Po zabití bosse se odehraje kratší sekvence, na jejímž konci spadnete do hluboké propasti...



[illegible]

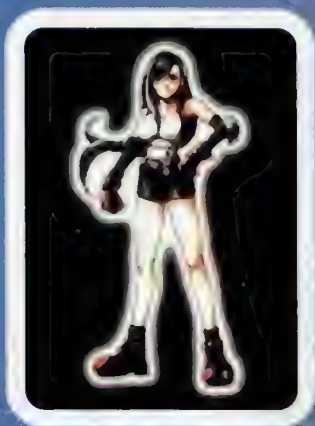
5. Sektor šest - chudinská
čtvrť

Chalid Himmat

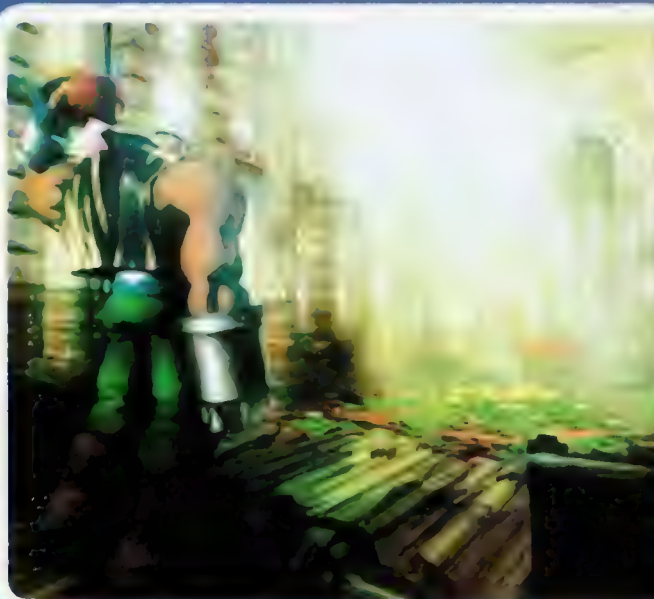
HLAVNÍ POSTAVY



Občas je vyzývavý. Často se domnívá, že má lepší názory než ostatní. Soldieri, k tomu přistupuje jako k další své šetrné vlastnosti. Věřím, si zapadne mnohem lépe do Ameriky, než do Evropy. Zřejmě se mu bude líbit.



Středověké české lidstvo žilo v podstatě ve vesnici. Vesnice, ale jakou? Je třeba si položit otázku, jakou vesnici bychom měli považovat za vesnici? To je otázka, na kterou se můžeme pokusit odpovědět. Vesnice je místo, kde žijí lidé, kteří se zabývají zemědělstvím. To je základní definice vesnice. Vesnice je místo, kde žijí lidé, kteří se zabývají zemědělstvím. To je základní definice vesnice. Vesnice je místo, kde žijí lidé, kteří se zabývají zemědělstvím. To je základní definice vesnice.



PORSCHE CHALLENGE

[illegible]

Talk to my mom. Her name is Mary.

Physik für Chemie- und
Lebenswissenschaftler, 1. Auflage
von Hans-Joachim
Frohne-Hagemann
1996, 192 Seiten



COMMAND AND CONQUER: RED ALERT



hlavdy na hry jsou dobré a často i bezdovnné. Je mi bližší, když se přes nástrahu zrovna jízdy kroměstele dostal, až k bezpečí sebeděle. z takových je třeba být velmi na opatrný, než začne hra. začít.

Hesla Spojenců

Číslo	Heslo
1	88888888
2	11111111
3	99999999
4	00000000
5	22222222
6	33333333
7	44444444
8	55555555
9	66666666
10	77777777
11	88888888
12	99999999
13	00000000
14	11111111
15	22222222

Hesla Sovětů

Číslo	Heslo
1	88888888
2	99999999

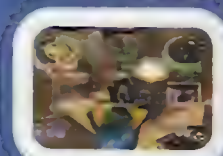
3	00000000
4	11111111
5	22222222
6	33333333
7	44444444
8	55555555
9	66666666
10	77777777
11	88888888
12	99999999
13	00000000
14	11111111

REBOOT

Z hlubin koncepcí Electronic Arts v Langley jsme vytvářeli nádherné strategické hry na tuto hru. Každá sekce má náhodně vybrané kódy, které je třeba zkopírovat a vložit do hry.

Doplňkové zprávy: Kódy
Můžete zkopírovat
Náhodně vybrané
Můžete zkopírovat
Můžete zkopírovat
Můžete zkopírovat

FILEN POLICE NDI
ALL IN A B I L I D I L
D R I L P O L I C E N
L E I P O L I C E N
N E I L O L I C E N
L E I P O L I C E N
L E I P O L I C E N



RYCHLÉ ČASY

Všechny tyto rychlé časy jsou zprávy. Čekáme, že se mezi nimi rychle spousta lidí. Všechny tyto rychlé časy jsou zprávy. Čekáme, že se mezi nimi rychle spousta lidí. Všechny tyto rychlé časy jsou zprávy. Čekáme, že se mezi nimi rychle spousta lidí.

Sunset Downhill
Čas: 1:45:00
Trasy: 4200 bodů
Celkem: 7000 bodů

Beat in the Forest
Čas: 1:41:00
Trasy: 2000 bodů
Celkem: 3143 bodů

Railroad Trip
Čas: 1:40:40
Trasy: 3370 bodů
Celkem: 6083 bodů

Snow Bunnies
Čas: 1:38:00
Trasy: 3438 bodů
Celkem: 5210 bodů

Titan's Toe
1: 1527 bodů
2: 1477 bodů
3: 1181 bodů

50 Yard
1: 1081 bodů
2: 900 bodů
3: 800 bodů

RANKING SUNDAY DOWNHILL

TIME
For 1:45:00 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TRICK
For 4200 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TOTAL
For 7000 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RANKING BEAT IN THE FOREST

TIME
For 1:41:00 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TRICK
For 2000 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TOTAL
For 3143 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RANKING RAILROAD TRIP

TIME
For 1:40:40 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TRICK
For 3370 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TOTAL
For 6083 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RANKING SNOW BUNNIES

TIME
For 1:38:00 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TRICK
For 3438 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

TOTAL
For 5210 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RANKING TITAN'S TOE

BIG AIR CONTEST
For 1527 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

5120

For 1477 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

For 1181 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RANKING 50 YARD

BIG AIR CONTEST
For 1081 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

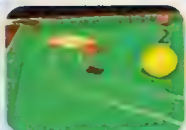
900

For 800 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

For 700 PTS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Cheats

MICRO MACHINES V3

[illegible]

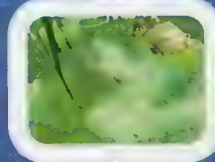
CATLIVES	devět životů
GIMMEALL	v režimu pro dva hráče
TANKS4ME	jsou k dispozici všechny trasy tanky jezdí po všech trasách
WINTERY	vytváří pro auta ledový povrch (nic snadného)



Níže uvedené kódy musí být zadány během hry - nejprve nastavit si pauzu a pak je napsat. Pokud jste hráči začátečník, můžete mít potíže. Zadejte kód hned po ústupu klesu výšiny (přírodního funkce).

Zadani pointed
Vital miracy
Dermatoloma nylard
Vandorin se dogality
Prowall CPU sets

IFC01FC0
 DFFDNDLD
 EXOCTWXXX
 IFCCTCCT* 
 OTC*OTC*



ČASTÉ DOTAZY

Tažní náklady – yli terito měsíc neuvěřitelně zaměstnaní tříděním vlny dopisů,
které jsou o něco – dříve jako – za jímé moře, vskokem to zvířím. Překážka
které vlny do rozptýlené vlny porušování náklady jsou, například náklady na HMA v USA
– riky, snad se pro vás najde nějaká pomoc.

Dotazy:

D1 Čie sú favoriti? Najlepšie podľa BRADA ŠKEDZOV RYBÍ SP. Nemali by hrať žiadne finty! Pro túto hru?

hráči i brankáři budou přávi
přávi hráči s normálními klovými

BRAND	veselí muž budou obrovití
BRANDY	bratři budou mít velké hlavy
EZING	vezmeš tím EA blades
<p>Google Translate, kde vidíte super divná slova, jako je volba Google Play na a další. Všechny slova umím a promluví s tím. Vynovám nejčastěji hry (10 -1000000)</p>	

D2

D2 Hledám si k. p. optimální řešení. Když řádek A má 10. řádek, je to 10. řádek. v něm nějaká tajemství

Zpětné zrcátko Aby se dalo zpětné zrcátko odvrátit, dejte si pauzu v prostředku hry a držte T, pak zmáčkněte L1 nebo R1, čímž zrcátko přivrátíte nebo odvrátíte.

Zrcadlové trati

Jak projdete všemi volbami a hra se naposled nadržává, přidržte L1, R1, Select a Start, dokud se auta neobjeví na startovní čáře a trasy se objeví zrcadlově. Jinak a jednodušeji: Startujte a projedte krátký úsek tratě. Obratě auto zpět se přímo proti bariéře, která, jak se zdá, blokuje cestu. Rozjedte se na 100 km/h nebo více a proletíte přímo skrz.

D3

D3 Stylizuj je, ze v Hood For Spence if you have the WiFi and the first couple podalo to mas pro nikoho. Zme sejeke kich, stave by to comsky zast ten zbytek?

Justo por lo que es, el mundo es un lugar maravilloso. Así es que me gusta mucho jugar en el mundo real.

Heslo

Heslo	Vozidlo
ARMYME	armádní auto
BMRME	BMW
CRATME	Volkswagen Brouk
JEPME	dopravní auto
LIMOME	džip
LOGMEE	limuzína
PAUTHME	kusanec
SAMZWM	kadibudka
STEBOME	polbo
TRABIME	volant s křesly
TRABIME	trambvaj
TRABIME	tráka
WAGOME	vagón

Vozidlo

armádní auto
BMW
Volkswagen Brouk
dopravní auto
džip
limuzína
kusanec
kadibudka
kolba
volant se svyvatými
řezavý
Třída
vagón

D4

D4 Tu nekaj kvaščica a polček nemogoče najti boljši nego v kavi. Kmalost je ključ, če obstaja beseda, s katero pomoči se tam dostanu, ale ja ho kvaščica. Pomagajte.

Tohle heslo otevírá všechna tajemství
a dostane vás na start pátého a velice tajného ostrova.

Přeskakování mezi úrovněmi

L-L-L-L-D-P-P-L-L-D-P-D-L-N-P

N-L-D-L-P-L-D-N-L-P-P-D-P-P-N

na CD



Přátelé! Pořádně se opřete do

křesel. Máme tu připravenou

další sadu demíček podávaných

na elegantně černém CD-podno-

su. Co vás čeká? Závody, boje

a kosení příšer. Pokud vás nic

z toho nezajímá, konzultujte svůj

psychický vývoj u terapeuta.

Ostatní hurá do toho!

Motorhead



DŮLEŽITÉ: ABYSTE SE DOSTALI K HRA-
TELNÉMU DEMU A NE POUZE KE KLIPU,
NAVOLTE SI MOTORHEAD V HLAVNÍM
MENU ZMÁČKNUTÍM TLAČÍTKA
X A NEPOUŠTĚJTE HO, DOKUD SE
NEOBJEVÍ TITULNÍ OBRAZOVKA HRY.
HLÁŠKA BY MĚLA ŘÍKAT 'PRESS ANY
BUTTON TO PLAY'. NEMUSÍME VÁM
PŘEKLÁDAT, ŽE NE?

■ DISTRIBUTOR: Gremlin Interactive
■ STYL: závodní arkáda
■ PROGRAM: hratelné demo

Nastartujte motor a vydejte se na trasu jednoho ukázkového okruhu z chystané gremlinovské hry. Pro ty, kteří ještě nečetli recenzi v minulém čísle, *Motorhead* je futuristická závodní arkáda, která se soustřeďuje spíše na vzrušení a napětí než na simulaci reálné jízdy. Výrobní tým odpovědný za hru - švédská společnost Digital Illusions - nešetřil, co se vizuální stránky týče, extravagancí. Třesoucí se objektiv, dynamické světelné efekty a propracované modely aut společně zaručují jak atraktivnost, tak rychlost hry. Skandinávský kolektiv programátorů také přišel se zajímavým ovládáním aut. Autíčka v *Motorhead* poskakují, popojíždějí a klouzají jako ovce na kluzišti a závody jsou tak zatraceně vzrušující. Toto demo umožňuje přístup k autu 'Asc II' a jednu



1) *Motorhead* je hrou od švédské společnosti Digital Illusions, slavných tvůrců pinballových her pro Amigu. 2) Hra se soustřeďuje spíše na akční vzrušení než na simulaci. 3) V plné verzi hry máte možnost volby pro dva hráče.



etapu z Goldbridge, tedy úvodního okruhu hry. Chcete-li vědět, co všechno můžete od trati očekávat, projděte si recenzi.

- Ovládání
- ⊗ přidávání plynu
 - Ⓢ brzda
 - Ⓢ brzda
 - Ⓢ změna pohledu
 - Ⓢ zadní pohled
 - Ⓢ řazení
 - Ⓢ podřazení

■ Další rysy

V plné verzi hry *Motorhead* se objeví deset aut a osm okruhů, přičemž poslední je k dispozici pouze tehdy, pokud hráč dosáhl na vrchol ligové tabulky. Závodníci určitě nepohrdnou režimem s rozdělenou obrazovkou pro dva hráče, režimem „ghost“ (pro závodění proti dosud nejlepšímu časům, jinak starý známý „time attack“) a volbou „quick race“, která vám umožní téměř okamžité závodění bez průtahů. Prostě věc dobrá na léčení nízkého tlaku.

■ Další informace

Pročtěte si recenzi z minulého čísla, která vám o tomto divokém závodním mumraji poví vše potřebné.

Newman Haas Racing



[1] Newman Haas Racing je hrou se stejnými engineovými základy jako hry F1 od Psygnosis. Hra má skvělou rychlost a precizní vizuální stránku. **[2]** Najdete zde všechny „skutečné“ piloty Indy Car a i auta jsou detailně zpracovaná.



■ **DISTRIBUTOR:** Psygnosis
 ■ **STYL:** závodní simulátor
 ■ **PROGRAM:** hratelné demo

Newman Haas je tak trochu protikladem rozverných odrazů z Motorhead, rozhodně však představuje úžasně hratelný simulátor závodů Indy Car, k čemuž používá remixovanou verzi herního engineu F1 '97. Základní rysy bestselleru od Bizarre Creation jsou zde více než patrné, a to jak v pozornosti věnované vnějším detailům, tak věrohodným ovládním vozidel. Avšak nedejte se zmýlit, v žádném případě nejde o něco na způsob přestřelky obleků. Náruživí řidiči záhy poznají, že v této hře se auta řídí úplně jinak než jejich protějšky z F1.

To si koneckonců můžete hned sami vyzkoušet, nahrajte si naše seznamovací demo a ujměte se role Christiana Fittipaldiho z týmu Newman/Haas. Pro jednoho hráče připravili v Psygnosis okruh v Long Beach, ale stejně tak je zde Rio - pro hráče, kteří si touží vyzkoušet režim rozdělené obrazovky. Stejně tak si můžete zvolit mezi obtížností pro zelenáče nebo profesionály a zapnout či vypnout volbu s defekty. Vše záleží na tom, jak se cítíte.

■ **Ovládání**
 Ⓢ brzda
 Ⓢ zpátečka
 Ⓢ zapnutí/vypnutí turba (není v demu)
 Ⓢ přidávání plynu
 ↓ čelní pohled
 Ⓢ přiblížení kamery nebo její posunutí do kabiny
 Ⓢ vysunutí kamery z kabiny nebo její oddálení

■ Další rysy

V celé hře najdete 16 slavných závodníků seriálu Indy Car (ti mají k dispozici auta šitá jím na míru) a 11 okruhů situovaných v tak od sebe vzdálených místech jako Austrálie, Spojené státy a Kanada. Můžete si vybrat mezi jedním závodem nebo celým šampionátem, je zde i možnost zajištění do depa, pohledy z více kamer a již zmíněný režim rozdělené obrazovky. Jednoduše vše, co si může nadšený fanoušek závodů Indy Car přát.

■ Další informace

Nalistujte zpět PSM č. 1, kde najdete celkem pochvalnou recenzi (hodnocení 8/10) tohoto závodního simulátoru od Psygnosis.

Z

■ **DISTRIBUTOR:** SCEE
 ■ **STYL:** realtimová strategie
 ■ **PROGRAM:** hratelné demo

Tato bojová strategie se uchází o přízeň fanoušků Command and Conquer. Na celé řadě neobydlených planet se zde odehrává lýtý boj mezi dvěma armádami robotů. Stejně jako ve westwoodovské klasice, i zde ovládáte jednu skupinu vojáků a jejich vozidla vy, zatímco druhou počítač. Vaším úkolem je shromáždit své muže a vyslat je, aby jakýmkoliv prostředky zlikvidovali stranu náležející počítači.

Bohužel počítač má v úmyslu přesně totéž, takže si dejte pozor, abyste měli vždy krytou základnu. Chcete-li si vybudoval silnější armádu, je třeba podnikat nájezdy a zmocnit se nevzhledných továren na výrobu robotů a vozidel. Pokud se vám to podaří, veškerá jejich výroba půjde do vašich rukou.

Jako většina vojenských reálnotimových strategických her i Z obsahuje interface typu „point-and-click“. Kurzorem pohybuje po obrazovce pomocí směrových tlačítek a na věci kliknete tlačítkem X. Chcete-li přimět k pohybu skupinu robotů, kliknete nejprve na ni a potom na místo, na kterém je chcete mít. Pokud chcete, aby se zmocnili továrny, prostě

před ní kliknete, roboti se postarají o zbytek sami.

Panel v pravém dolním rohu obrazovky vám umožňuje kontrolovat akci podrobněji. Krabičky nahore představují vaše jednotky, ta uprostřed vám ukazuje, jak je označená jednotka vyzbrojená, a ta dolní zobrazuje mapu hry (modrá barva označuje území ovládané počítačem, červená vaše). Teď můžete experimentovat s různými strategiemi a bavit se komentářem, který se ve hře vyskytuje.

■ **Ovládání**
 Směrová tlačítka: pohyb kursoru
 Ⓢ označení

■ Další rysy

V celé hře je na 20 úrovní taktického šilenství a šest různých sad robotů (každý typ má jinou povahu) plus celá řada nejrůznějších vozidel. Hráči se mohou zmocňovat továren, ale stejně tak mohou sbírat zbraně roztroušené po krajině.

■ Další informace

Z byla recenzována dříve, než začala vycházet česká mutace PSM. Získala hodnocení 7/10. Autor měl pocit, že hra obsahuje několik dobrých momentů, ale místy se stává únavnou. Vyzkoušejte sami, a poznáte, zda právě bitevní pole plné robotů je to, co vám sedí.



[1] Bitmap Brothers se dostávalo uznání ještě za dob Amigy, kdy vyrobili hry jako Speedball a Chaos Engine. **[2]** Zaujmete s četou postavení. **[3]** Poté srovnajte Pippin Fort se zemí.

na CD

Nightmare Creatures

[1] Tato celkem krvavá adventura se odehrává v Londýně minulého století, vy se potulujete po ulicích a zabijíte obludy. **[2]** Uvádíme toto nové demo, které obsahuje některé nejhezčí příšerky. **[3]** Bohudík máte k dispozici kromě vlastní inteligence i meč.



■ DISTRIBUTOR: SCEE
■ STYL: akční adventura
■ PROGRAM: hratelné demo

Píše se rok 1834, kdy Londýn není zrovna ideálním místem pro život. V ulicích leží věčná mlha, muži zde nosí divné navoskované kníry, všude kolem se potuluje plno ožralů zpívajících sprosté lidové písničky o anatomii mladých dívek. Ale toto vše není vůbec nic ve srovnání s odpornými monstry, kterými je město doslova přecpáno, která požírají slušné lidi a jsou vůbec nepřijemná. Jsou to produkty nekalé činnosti kouzelnického chirurga Adama Crowleyho, který vyvolává zpět mrtvá těla zholá postrádající smysl pro dobré sousedské vztahy. Tudiž vašim úkolem je vypravit se do Londýna s mečem v ruce a tyto potvory pokosit. Starý dobrý Londýn snad zas bude jednou bezpečným místem.

V tomto demu (pouze jedna úroveň) se dostáváte do role Nadji prosekávající si cestu potměnými postranními uličkami a gotickými hřbitovy. Na začátku hry máte jednoran-

nou pistoli a tři životy, po celé úrovni jsou rozházeny věci doplňující energii. Zbytek je na vás, statečný bojovníku.

■ Ovládání:

- ↑ dopředu
- ← otočení doleva
- otočení doprava
- ↓ uskočení dozadu

- ⊙ kryt s mečem
- ⊕ skok
- ⊗ kop
- ⊙ seknutí mečem

- ⏪ útok doprava
- ⏩ útok doleva

Chcete-li se seznámit s některými složitějšími bojovými pohyby, stiskněte při demu tlačítko start.

■ Další rysy

Plná verze hry obsahuje 16 rozlehlých nelineárních úrovní, všechny se pyšní skvělou gotickou architekturou, světelnými efekty a hojností nepřijemných překvapení. Najdete zde 21 různých typů stvůr, které je třeba vrátit do hrobu, navíc na konci několika úrovní číhají odporní bossové. Pochopitelně je zde bohatý výběr extra zbraní, které je možno po cestě sbírat. Naostřené klacky, zápalné bomby a meče se zubatým ostřím vypadají obzvláště poutavě.

■ Další informace

Nightmare Creatures vyšla už před delším časem, a tak vás můžeme odkázat pouze na anglickou verzi PSM, kde hra obdržela hodnocení 5/10, především kvůli nedokonalému ovládní. Nicméně recenze v jiných časopisech se nesly v příznivějším tónu.



[1] Ujměte se role Nadji a využijte jednorannou pistoli, kterou máte při ruce. **[2]** Pokud máte strach z potměných, strašidelných uliček, raději si přejděte k demu Three Lions.

Crime Killer



(1) Součástí demo je i honička za ukradenými policejními auty. (2) I jejich ničení. Raději dříve, než jejich zloději vyřídí vás.

■ **DISTRIBUČNÍ:** Interplay
■ **STYL:** futuristická závodní
■ **PROGRAM:** hrátelné demo

Ano, další futuristická závodní arkáda ve stylu *Motorhead*, jenom se tentokrát odehrává na planetě Xropa. Bují zde pouliční zločin a gangy zatracených lotrů terorizují všechny kolem sebe. Takže vaším úkolem nebude jenom řídit automobil, ale i podniknout několik výprav proti zločinu. Během nich se prolétnete nad sci-fi krajinou, budete honit kriminálníky a jejich auta vyhazovat do vzduchu.

V misi, která je součástí tohoto demo, pronikl jeden z gangů na policejní stanici, kde se mu podařilo ukrást několik služebních vozidel. Na vás je tato auta dohonit (k dispozici máte mapu v dolní části obrazovky) a zločince zlikvidovat. Dívejte se po bonusech energie ve tvaru krabiček, které padají na okraj silnice a jímž se můžete posílit, zlepšit si zdraví atd. Lovu zdar.

■ **Ovládání:**
⊕ přidání plynu
⊗ brzda
⊙ použití zbraně 1
Ⓛ změna úhlu pohledu kamery
Ⓛ1 použití zbraně 2
Ⓛ2 použití zbraně 3

■ **Další rysy**
Stejně jako *Motorhead* i *Crime Killer* běhá na slušných 50 fps. Mezi další rysy hry patří výběr mezi třemi vozidly (auto, motorka nebo „křídlo“) a absolutně nelineární herní prostor. Nejsou zde žádné okruhy, pouze oblasti různých měst, včetně průmyslových měsíčních krajin, přeplněných ghett a mnoha dalších temných městských oblastí.

■ **Další informace**
Hra byla přirovnávána jak ke *Grand Theft Auto*, tak ke gremlinovské střílečce *Judge Dredd*, přesvědčte se sami.

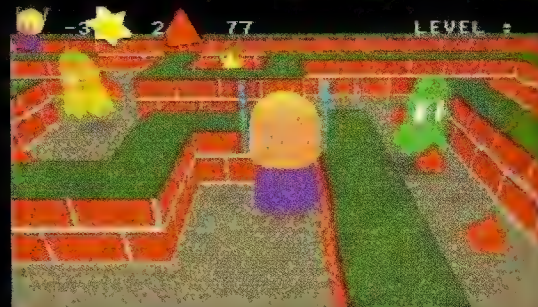
Coneman

■ **DISTRIBUČNÍ:** není určena k vydání
■ **STYL:** logická
■ **PROGRAM:** hrátelné demo

Yaroze-demo pro tento měsíc, jehož autorem je Lars Barstad, je na titulní obrazovce charakterizováno jako „pronásledování a útěk“, nicméně lépe by jej šlo popsat jako 3D verzi hry *Pac Man*. Hráči se prostě pohybují v bludišti, vyhýbají se duchům a jedí malé pilulky. Doplnění energie ve tvaru hvězdičky vás udělá na nějakou dobu neviditelným.

■ **Ovládání:**
Směrová tlačítka: pohyb Conemana

⊗ horní kamera
Ⓛ dolní kamera
⊙ kamera nad Conemanem
Ⓛ kamera za Conemanem
Ⓛ1 pohled z blízka
Ⓛ2 pohled z dálky



Kula World

■ **DISTRIBUČNÍ:** SCEE
■ **STYL:** logická
■ **PROGRAM:** videoklip

Vítejte ve světě, kde barevné nafukovací míče sbírají ovoce a halucinogeny a hledají cestu ven z 3D labyrintu. Detaily viz PSM č. 1.



Netrapte se!

Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujte vaši PlayStation a spustte je znovu.

Three Lions

■ **DISTRIBUČNÍ:** BMG Interactive
■ **STYL:** sportovní
■ **PROGRAM:** videoklip

Ieště před mistrovstvím světa se objeví několik fotbalových her. *Three Lions* má oficiální licenci anglického týmu - viz recenze v tomto čísle.



Gran Turismo

■ **DISTRIBUČNÍ:** SCEE
■ **STYL:** závodní
■ **PROGRAM:** videoklip

Je to nejlepší závodní simulátor všech dob, kdo nevěří, ať se podívá. Na tuto ukázkou a na recenzi v PSM č. 2.



Dopisy

feedback

Poprvé zavádíme nadále zcela pravidelnou stránku věnovanou dopisům čtenářů. V této části se budeme věnovat názorům nebo otázkám na časopis jako celek.



Nazdar!

Čest pařanům Stejšnu... Jmenuju se Luboš a chtěl bych trochu ohodnotit váš časák. Stanovení ceny a kvality časopisu, který se vám, jen tak mimochodem, dost povedl, je nářez! V otázce kvality časopisu se téměř všichni společně s Lubošem shodují, otázka ceny je však předmětem sporů. Chtěl bych se zeptat na to, co hodláte dělat s demo CD, totiž připadá mi, že se s ním moc nezavádáte, šest her a z toho jedna totální blbost a druhá pouze video ukázka (docela dobrá) je přeci jenom trochu málo. Snad bych byl ochoten tohle přehlédnout, kdybyste každé hratelné demohře udělali drobnou úpravu a to, aby po dohrání jednoho kola nebylo nutné opakovat celou proceduru „loading“ znovu, strašně mě to štvě. Snad je to na první dopis trochu tvrdá kritika, ale nemůžu si pomoci...

Luboš Pokorný
Třebíč

S demo CD zatím nehodláme dělat nic, a to z toho prostého důvodu, že ho sami nevyrobíme, nýbrž ho importujeme z daleké ciziny. Tato demo jsou

jednotná pro celý evropský trh, výroba vlastních CD bohužel není možná. „Totální blbost“ je zřejmě ukázka amatérské hry naprogramované za pomoci zařízení Yaroze. Musím zdůraznit, že tato pravidelná část CD nezabírá místo něčemu jinému, je tam prostě navíc. Nutné loadování demo hry po každém dohrání úrovně je též dáno výrobcem. Máme tušení, že je to naschvál, aby motivace zakoupit plnou hru byla o něco vyšší. Každopádně ani zdaleka se to všech demo ukázek na CD netýká.

Celou redakci zdravíme z Milovic n/L.

Nejdříve bych chtěl vyjádřit radost nad Oficiálním českým PSM... Hry jsem sice kupovala pro svého syna, ale hraje celá rodina. Nejen to. Pořádáme i malé závody, takže hraje celá ulice. První dva disky jsem kupovala s tím, že: „Je to drahý“, ale v dnešní době jich máme už patnáct a stále bychom chtěli nově... Jako pětatřicetiletá mamka se věnuji hlavně rodině a hrám! Věřte, jde to dobře dohromady, akorát musím sem tam uplatit děti, aby mě k tomu vůbec pustily... Ahoj a na další číslo se těším

Irena Petržílková
Milovice

Čistě podpůrný dopis jsme si s radostí přečetli a věříme, že případ paní Petržílkové a její rodiny (plus celé ulice) bude v budoucnosti čím dál tím běžnějším jevem i v našich krajích. Koneckonců je to snad jen otázka času, kdy lidé přijdou na to, že aktivní hraní je mnohem zábavnější než třeba pasivní sledování televizních soap oper.

Ahoj!

Mám v ruce první číslo českého PSM. Čtu, prohlížím, čtu. Druhý, třetí i čtvrtý den dělám to samé, což se mi

u málokterého herního časopisu stane. Na druhou stranu, ono jich zas tolik není. Jelikož jsem sám majitelem kouzelné šedé skříňky, sháněl jsem recenze o hrách všude možně. Ze všech českých časopisů byl Level na tom asi nejlépe. Jenže čím déle se věnoval PSX-ku, tím to bylo horší, hlavně po objevení se 3Dfx na PC. Nechci ale psát, co Level... Recenze, to je to magické označení typu článků, které hráči dychtivě čtou a podle toho si dělají úsudek o tom či onom. Měl jsem v ruce dvakrát PSM UK. I s pomocí slovníku jsem si některé recenze překládal a tiše záviděl. A ač nemám rád němčinu, tak i odsud jsem si přivezl magazín pro PSX (také kvůli krásné samolepce s ještě krásnějším Larou na kryt mého PSX). V ani v jednom z nich žádná trapná zmínka o řevnivosti mezi časopisy, žádný trapný humor, žádný redaktor tam nenapsal, jak se na té či oné akci... Prostě a jednoduše „jen“ velmi kvalitní recenze... Proto jsem moc rád, že jste učinil tento krok s mutací resp. s počestněním. Doopravdy díky!

I my děkujeme za vřelou podporu. Když jsme se rozhodovali o podobě české mutace, tak jsme si řekli, že když už přebíráme značnou část originálního anglického časopisu a jeho grafickou úpravu, tak proč bychom se nepokusili převzít i pověstnou britskou kultivovanost. Nevím, do jaké míry se nám to zatím daří, ale jsme velmi rádi, že jste naši snahu zaznamenali. Musím ovšem podotknout, že nadále chceme udržet zavedený poměr recenzí a ostatních článků (novinek, preview, rozhovorů a témat), neboť jsme pevně přesvědčeni, že převažala recenzí by mohla být trochu nudná.

...A nyní se chci na něco zeptat. Proč nebyl váš časopis normálně v prodeji?

První číslo se distribuovalo pouze do obchodů s hrami nebo konzolami PlayStation. Nyní by měl být časopis k dostání už i v síti prodejců tisku, kteří jsou zásobeni z PNS.

A ještě k ceně... normál, s tím jsem počítal a nepozastavuju se nad tím.

Jak už bylo řečeno, cena někomu vyhovuje, někomu již méně. Chtěli bychom vás jen poprosit, abyste brali v potaz skutečnost, že kromě obvyklých nákladů na výrobu časopisu podobné kvality v Česku, musíme počítat ještě s některými speciálními vlastnostmi PSM. Předně je nutné dovážet CD, dále musíme platit licenci mateřské firmě a také je skutečností, že PSM je určen relativně úzkému okruhu čtenářů, což nedovoluje zvyšovat dramaticky náklad a plnit více stran reklamami.

Tak to je asi vše. Divím se sám, že vám píšu, nikdy jsem totiž nikam nenapsal (i když jsem byl hodně vytočený, což ovšem není tento případ). Ještě jednou díky za tento super tah.

František Huřa
Liberec



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Zpátky do budoucnosti

Bomberman World

Recenze na znovuzrozenou klasiku. Plus: retro tituly na PlayStation, kompletní historie videoher a odpověď na otázku, proč jsou současné gamesky lepší než kdykoli předtím...

Zahrajte si *Forsaken!*

Hratelné demo vás obšťastní na cédéčku příštího čísla. Čekání se vyplatí.

Exkluzivně s Namco

PSM zavítal do Japonska, aby se dozvěděl přímo od zdroje co nejvíce detailů o hře *Tekken 3*.

Plus!

Recenze na hry *World Cup 98*, *Colin Mc Rae World Rally*, *Kula World*, *Total NBA 98*, *Dead or Alive* a mnoho dalších.



NA CD úžasných sedm hratelných dem



Three Lions
Timeshock
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick Off World
Dead Ball Zone





NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION



GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

NEJSME BULVÁŘ



SCANNED BY

TOMÁŠ SALVA